6 421890 000019
92
NOV '07 • 124 PAG • 7,9 LEI

www.xpc.ro

XtremPC

hardware ✖ software ✖ internet ✖ jocuri

EDIȚIE CD

ÎNTOARCEREA LUI R600

RADEON HD 2900 PRO



34

OPERA

DIAMANTUL NECUNOSCUT



78

iMAC

UN DESKTOP FĂRĂ CABLURI



30

THE ORANGE BOX

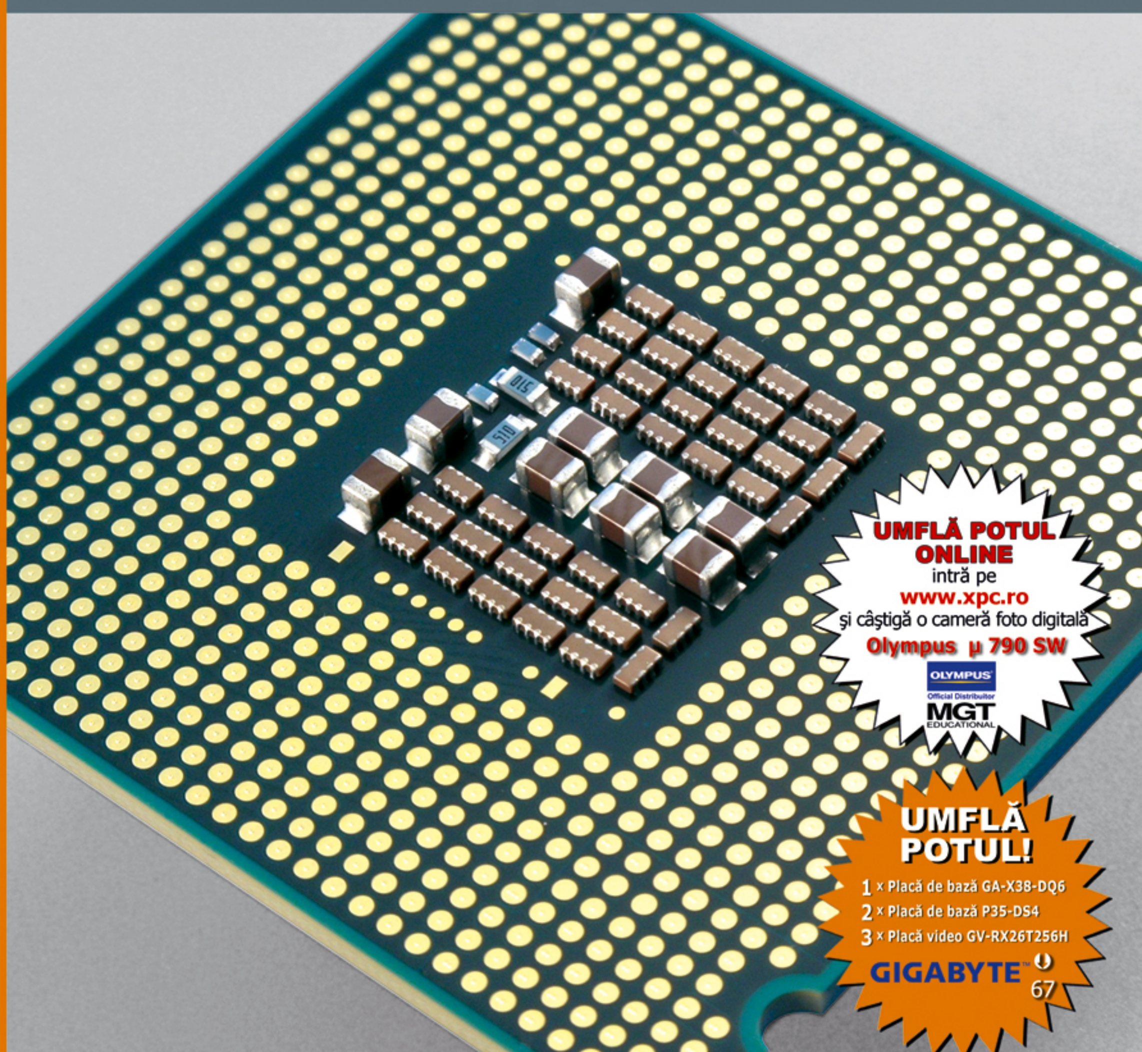
GORDON, PORTAL, ECHIPE



106

PREMIERĂ ÎN ROMÂNIA
INTEL PENRYN

PRIMUL PROCESOR PE 45 NANOMETRI



UMFLĂ POTUL ONLINE
intră pe
www.xpc.ro
şi câştigă o cameră foto digitală
Olympus µ 790 SW
OLYMPUS
Official Distribuitor
MGT EDUCATIONAL

UMFLĂ POTUL!
1 × Placă de bază GA-X38-DQ6
2 × Placă de bază P35-DS4
3 × Placă video GV-RX26T256H
GIGABYTE™

67

STRANGLEHOLD - FIFA 08 - ET: QUAKE WARS - NWN2: MASK OF THE BETRAYER



Primele proiectoare cu meniu în limba română



Proiectoare Epson EMP-S5 / EMP-X5

Perfecte pentru prezentările educaționale și de afaceri

- Tehnologia Epson 3LCD pentru imagini mai luminoase, culori foarte bine reproduse și o scală de gri foarte fină
- 2000 ANSI lumeni și o rezoluție SVGA de 800x600 pixeli pentru EMP-S5
- 2200 ANSI lumeni și o rezoluție XGA de 1024x768 pixeli pentru EMP-X5
- Contrast 400:1
- Durată de viață de 4000 ore pentru lampa E-TORL
- Reglajul lentilelor de la -30 la +30 grade atât pe verticală cât și pe orizontală
- Funcțiile "Instant Off" și "Quick start" pentru prezentări fără probleme
- Conectivitate video, S-Video, RGB
- Difuzoare integrate de 1W
- Robustețe și greutate redusă 2,7 kg
- Funcția "A/V Mute Slide" pentru control
- Protecție cu parolă și conectivitate "Kensington Lock"
- Geantă transport inclusă



Proiectoare Epson EMP-83 / EMP-822

Proiectoare fiabile și versatile, de înaltă performanță ideale pentru orice sală de conferințe

- Tehnologia Epson 3LCD și lampa E-TORL pentru performanță superioară
- Rezoluție înaltă XGA de 1024x768 pixeli
- Luminozitate mare 2200 ANSI lumeni pentru EMP-83 și 2600 ANSI lumeni pentru EMP-822
- Contrast 400:1
- Conectivitate rețea (RJ-45)
- Difuzoare de 7 wați încorporate
- Greutate de 2,9 kg și opțiune montare în tavan
- Pornire rapidă și închidere imediată utile în prezentări
- Intrări video, S-Video și RGB
- Mobilitatea lentilelor, pe verticală și orizontală, cu valori între -30 și +30 grade
- Bara de securitate, protecția prin parolă și conectivitatea "Kensington Lock"
- Slide A/V Mute pentru control și flexibilitate
- Geantă de protecție inclusă

Epson este producătorul nr.1 de proiectoare în lume

No.1

AGIS COMPUTER
Tel/Fax: +40(21) 444 3700/ 444 3708
www.agis.ro

DESPEC romania
Tel/Fax: +40(21) 408 7080/ 90
www.despec.ro

MB DISTRIBUTION
Tel: +40(21) 231 7988/ 230 0313
www.mbd.ro

TORNADO SYSTEMS
Tel/Fax: +40(21) 206 7740/ 312 9820
www.tornado.ro

EPSON®
EXCEED YOUR VISION



Play Wide. Play LG.
Vrei un teren de joacă sau un parc de distracţii?
LG
Life's Good
FLATRON L226WTQ
Trăieşte la intensitate maximă
cele mai noi jocuri, de pe orice platformă.
Cele mai tari scene de film, de pe orice suport.
Cu noul monitor LG widescreen,
creat special pentru distracţie fără limite.

Wide



DIAGONALA 19"/20"
TIMP DE RĂSPUNS 5 ms
CONTRAST 2000:1
UNGHI VIZIBILITATE 170/170
HDCP, Premium Windows Vista

L194WT-SF/L204WT-SF



DIAGONALA 19"/20"
TIMP DE RĂSPUNS 2 ms
CONTRAST 3000:1
UNGHI VIZIBILITATE 170/170
HDCP, Premium Windows Vista

L196WT-SF/L206WT-SF



DIAGONALA 22"
TIMP DE RĂSPUNS 5 ms/2 ms
CONTRAST 3000:1
UNGHI VIZIBILITATE 170/170
HDCP, Premium Windows Vista

L225WT/L226WT-SF



DIAGONALA 24"
TIMP DE RĂSPUNS 8 ms
CONTRAST 1000:1
UNGHI VIZIBILITATE 178/178
Panel Non-Glare

L245WP

Fantasy



L1900E



L1900J



L1900R

DIAGONALA 19"
TIMP DE RĂSPUNS 2 ms
CONTRAST 3000:1
UNGHI VIZIBILITATE 170/170
HDCP, Premium Windows Vista

Premium



L1960TR



L1970HR

DIAGONALA 19"
TIMP DE RĂSPUNS 2 ms
CONTRAST 3000:1
UNGHI VIZIBILITATE 170/170
HDCP, Premium Windows Vista,
(& Ultra Slim pentru L1970HR)

Monitor TV



M1921A



M198WA

DIAGONALA 19"
TIMP DE RĂSPUNS 5 ms
CONTRAST 3000:1
UNGHI VIZIBILITATE 170/170
Tuner TV, boxe, telecomandă,
Premium Windows Vista



DIAGONALA 20"
TIMP DE RĂSPUNS 5 ms
CONTRAST 3000:1
UNGHI VIZIBILITATE 170/170
Tuner TV, boxe, telecomandă,
Premium Windows Vista

M208WA

Standard



L1953TR-SF



L1953HM-SF

DIAGONALA 19"
TIMP DE RĂSPUNS 2 ms
CONTRAST 2000:1
UNGHI VIZIBILITATE 170/170
Premium Windows Vista

FLATRON™ f·ENGINE

3000:1 Digital Fine Contrast

XtremPC

ECHIPA

Redacţia

Dorian Prodan **redactor-şef**

Ionuţ Alexe **secretar general de redacţie**

Radu Bozga **şef laborator hardware**
Cristian Moldoveanu **redactor hardware**
Daniel Ion **redactor hardware**
Dan Motoroiu **redactor hardware**
Aurelian Mihai **redactor hardware**

Dorian Prodan **redactor software**

Anda Drăgnuţă **redactor jocuri**
Cosmin Aioniţă **redactor jocuri**
Adrian Dorobăţ **redactor jocuri**

Codrin Coman **editor CD/DVD**
Dana Dan **corectură**

Concept grafic

Ionuţ Alexe **tehnoredactare**
Radu Iordache **fotografie**

Publicitate & PR

Cristina Savu **director vânzări**
cristina.savu@xtrempc.ro

Alina Piper **abonamente & distribuţie**
Eugenia Verşanu **contabilitate**

CONTACT

Redacţia

Adresă: Splaiul Unirii 74, etaj 4
sector 4, Bucureşti 040037
Telefon: 021-331.11.33
021-331.11.35
Fax: 021-330.10.55
E-mail: redactia@xtrempc.ro
web: www.xpc.ro

Abonamente & distribuţie

E-mail: abonamente@xtrempc.ro

Informaţii CD/DVD

E-mail: infocd@xtrempc.ro

Poze Galerii Xtreme, Super PC

E-mail: galerii@xtrempc.ro

Informaţii hardware

E-mail: hardmail@xtrempc.ro

Producţie

Tipar: Infopress S.A.
Realizare CD: ODS Business Services SRL

Publisher

Romas Comercial S.R.L.
Splaiul Unirii 74, etaj 4, sector 4
Bucureşti 040037
Telefon: 021-331.11.33

Publicaţie auditată BRAT
pe perioada ianuarie-iunie 2007

BRAT
Tiraj: 20.000 exemplare

SNA
Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă FOCUS. Conform cifrelor SNA FOCUS (perioadă de măsurare aprilie 2006-aprilie 2007), XtremPC are peste 140.000 de cititori/ediţie.

ISSN 1582-2818



Promovare şi antipromovare

iPhone este fără îndoială unul dintre cele mai dorite produse ale anului 2007. Cu toate acestea, cifrele vânzărilor terminalului mobil Apple, chiar dacă se încadrează în graficul prevăzut de către companie, se asortează destul de dificil cu celebritatea şi mediatizarea acestuia. După primele trei luni de la lansare, Apple şi unicul partener AT&T au anunţat vânzări de un milion de bucăţi, companiile declarându-se oficial mulţumite de aceste cifre. Cu toate acestea, este greu de înţeles, la o primă vedere, cum o companie precum HTC poate oferi o replică destul de dură copilului teribil iPhone. Aceasta este cunoscută printre utilizatorii care sunt pasionaţi de piaţa terminalelor mobile, fiind cel mai celebru producător de soluţii Windows Mobile, dar aproape necunoscută pentru restul utilizatorilor. Cu toate acestea, modelul HTC Touch, lansat aproape în aceeaşi perioadă cu iPhone, s-a bucurat de un succes mai mult decât semnificativ, în ciuda lipsei reclamelor insistente şi a promovării virale din persoană în persoană, acesta vânzându-se în nu mai puţin de 800.000 de exemplare.

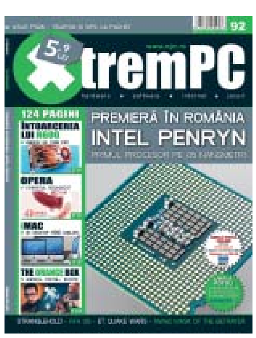
Şi astfel ajungem la acea antipromovare despre care am amintit în titlul articolului, situaţia actuală fiind cu atât mai neplăcută pentru compania Apple cu cât greşelile făcute îi aparţin în totalitate. iPhone este ceea ce în industria cinematografică se numeşte un "blockbuster", o mină de aur care aduce milioane de cumpărători, vânzări rapide şi încasări cu foarte multe zerouri. Iar cei care au ştiut cel mai bine acest lucru au fost înşişi angajaţii companiei Apple, toate semnele pieţei indicând acest lucru. În aceste condiţii, este foarte greu de înţeles de ce Apple a ales cea mai nefericită soluţie posibilă, lansarea în colaborare cu un unic operator de telefonie mobilă. Orice companie dornică să obţină succesul de piaţă va încerca întotdeauna să ofere produsele sale tuturor clienţilor interesaţi; enigmatica strategie Apple nu face decât să răstoarne, fără nicio justificare solidă, această modalitate de abordare a realităţii.

Consecinţele acestei abordări se văd deja. În timp ce magazinele AT&T dispun de stocuri nevândute de terminale, sub ochii celor două companii înfloreşte nestingherită piaţa neagră. Telefoanele sunt cumpărate prin diferite metode mai mult sau mai puţin legale şi vândute fără garanţie, măsurile de securitate ale sistemului de operare fiind ocolite. Cum nici Apple nu stă cu mâinile în sân, actualizările de firmware creează utilizatorilor nelegitimi probleme suplimentare, nimeni neputând garanta că acel terminal va funcţiona şi mâine, după o posibilă nouă actualizare. Pentru ca situaţia să devină şi mai ridicolă, de parcă nu ar fi fost destul de ridicolă, Apple se vede deja implicată în câteva procese pe teritoriul nord-american, în care este acuzată de practici monopoliste, în timp ce intrarea pe piaţa europeană se loveşte de justificate bariere legale care acuză aceleaşi practici anticoncurenţiale. Este o situaţie deosebit de neplăcută, în care nimeni nu câştigă, un coşmar pentru orice departament de marketing: o companie care nu poate vinde cât şi-ar dori şi posibili clienţi care nu pot cumpăra ce şi-ar dori.

Mai devreme sau mai târziu, Apple va corecta această problemă, lansând o versiune neblocată într-o reţea. Din păcate, acest moment nu se anunţă în viitorul apropiat, iar atunci când acesta va veni, ar putea fi tardiv: frenezia iPhone îşi va pierde din suflu, în timp ce replicile concurenţei, deosebit de puternice, nu se vor lăsa deloc aşteptate. Apple se va vedea în neplăcuta situaţie de a constata că, deşi s-a priceput atât de bine să cultive, a eşuat în activitatea de recoltare.

Dorian Prodan
dorian.prodan@xtrempc.ro

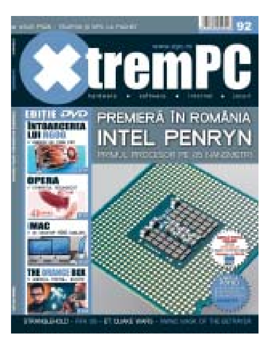
Revista apare în următoarele variante:



Ediţie fără disc
preţ: 5.9 lei



Ediţie cu CD
preţ: 7.9 lei



Ediţie cu DVD
preţ: 12.9 lei

NOIEMBRIE



ROCHESTER UNIVERSITY

014 Găurile de vierme electromagnetice ar putea transforma în viitor televizoarele 3D în realitate

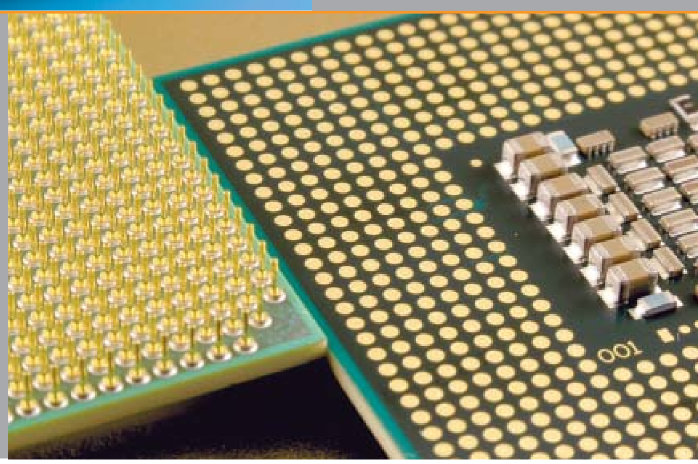


ÎNTOARCEREA LUI R600

034 Prin Radeon HD 2900 PRO AMD/ATI propune o placă din seria Radeon HD 2900 foarte capabilă şi la un preţ foarte competitiv, însă va reuşi să-şi atingă scopul?

AMD ŞI INTEL

036 Odată cu declanşarea unui război al nucleelor pe piaţa procesoarelor desktop, modelele dual-core au devenit accesibile unui număr mare de utilizatori.





PROTECŢIE SPANIOLĂ

076 O companie şi un produs cu tradiţie revin în atenţia utilizatorilor prin actualizarea soluţiilor de securitate desktop pentru sistemele de operare Windows

HOMM V: TRIBES OF THE EAST

120 Totul e bine când povestea se termină cu bine, dar ne mai aşteaptă sigur magie şi putere în viitor.



IT EXPRESS

HARDWARE

SOFTWARE & COMUNICAŢII

JOCURI

IT express



Dan Motoroiu dan.motoroiu@xtrempc.ro

Invazia dotărilor

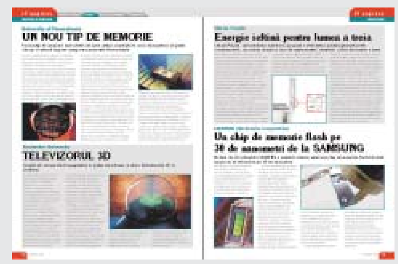
Când dotările sunt considerate mai importante decât proiectarea produselor.

Îmi aduc aminte că acum câțiva ani lupta dintre producătorii de componente hardware se ducea la nivel de performanță brută. Producători precum Gainward, Hercules, Gigabyte, Leadtek și mulți alții se străduiau să ofere cea mai performantă placă video prin proiectarea P.C.B.-ului și oferirea unui sistem de răcire mult mai eficient decât cel standard. Țin minte cât de mult am căutat o placă grafică Hercules 3D Prophet 9600 PRO în magazinele din București și cât de mulțumit am fost când am cumpărat-o într-un final. Ceea ce scotea în evidență această placă era sistemul de răcire fabricat integral din cupru, aproape un unicat pentru plăcile grafice din acea categorie. Însă lucrul care m-a atras cel mai mult la această placă a fost faptul că era una dintre puținele plăci video care beneficiau de radiatoare de calitate din cupru pentru răcirea chip-urilor de memorie grafică, iar performanțele generale ale plăcii erau peste cele ale modelelor standard din acea categorie. Frecvențele obținute în overclocking erau de asemenea foarte mari, acest fapt datorându-se în mare parte sistemului de răcire foarte performant. Bundle-ul oferit alături de placă era apreciabil, în pachet fiind inclus și un joc complet destul de apreciat la acea vreme.

Aruncând o privire peste ofertele actuale, pot spune că nu găsesc plăci video care să ofere în ziua de azi ce oferea acea placă Hercules atunci. Mai toate plăcile video actuale sunt construite folosind exact același design, iar sistemele de răcire atipice rar ating performanțe net superioare celor standard. Acest lucru nu se aplică doar plăcilor video. Modelul impus de către producători în ultima vreme este cel al sistemelor multimedia. Din ce în ce mai multe componente dedicate tind să fie integrate pe placa de bază sau în placa video. Plăcile de sunet sau tunerele TV pot fi înlocuite într-o mare măsură de codec-urile audio integrate pe placa de bază sau de plăcile video de ultimă generație cu funcție VIVO integrată. Însă acest aspect poate fi considerat benefic de către utilizatorii normali, mai ales că noile tehnologii multi-GPU nu prea mai lasă loc folosirii unor plăci de sunet și TV-tunere dedicate. Îngrijorătoare este însă tendința de a oferi cu mult mai multe dotări decât poate avea nevoie și cel mai pretențios și atipic utilizator. În momentul în care plăcile de bază oferă cu mult mai mulți conectori decât pot exista unități într-o carcasă, fie ea și în format big tower, apare o problemă: banii pe care-i dăm pe dotări inutile.

Această tendință a apărut în momentul în care performanțele plăcilor grafice și ale plăcilor de bază s-au uniformizat din cauza folosirii pe scară din ce în ce mai largă a design-ului standard pentru aceste produse, având ca scop reducerea costurilor de producție și de proiectare. Singurul fel în care producătorii pot ieși în fața concurenței fără a investi serios în proiectarea produsului de la zero este înghesuirea cât mai multor dotări în speranța că utilizatorii își vor dori o asemenea placă. Problema apare în momentul în care plăcile în cauză ajung să coste foarte mult fără să ofere performanțe sporite, iar asta nu este tot. Plăci care oferă patru conectori Gigabit LAN sau doi conectori Wireless LAN din fabrică, alături de nu mai puțin de zece conectori SATA II și patru FireWire IEEE 1394a oferă mult prea multe dotări și în mod automat prețul plătit va fi unul mult prea mare ținând cont de procentul de dotări care vor fi folosite în realitate. Utilizatorul normal nu are la ce să folosească nici măcar un sfert din aceste dotări. Cei care cu adevărat le pot folosi în mod curent cu siguranță vor cumpăra un model pentru workstation, dedicat acestor sarcini, nu unul desktop, deoarece vor avea nevoie și de o carcasă specială care să poată cuprinde acel număr imens de harddisk-uri și unități optice.

În concluzie, pledez pentru reducerea costurilor prin scăderea dotărilor și reîntoarcerea la proiectarea inteligentă a plăcilor grafice și a plăcilor de bază.



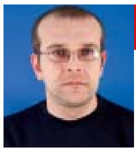




Nikon
At the heart of the image
Asistenţă invizibilă la fiecare fotografie?
De aceea nu este doar un aparat foto, este un Nikon COOLPIX.
Aparatele inteligente şi slim din seria Nikon COOLPIX sunt 100% Nikon. Lentilele Nikkor şi tehnologia Nikon garantează fotografii de calitate. Eliminarea efectului de ochi roşii şi tehnologia D-lighting* care adauga lumina ori de câte ori ai nevoie. Oricare dintre modelele Nikon COOLPIX ai alege, vei vedea ca Nikon COOLPIX nu este doar un aparat foto. Este un Nikon.
Importator oficial
SKIN
energiedigitală
* Furnizat de Apical Ltd.
Nikon
COOLPIX L14
High ISO
www.nikon.ro

PUNCTE DE VEDERE

Pentru cine are cu adevărat ceva de spus



Dorian Prodan
redactor-şef

“Pot spune că revista a avut un alt aer luna asta... puţin mai profundă, mai "educational orientated"”

Headhunt

CE VA FACE INTEL CU HAVOK?

Tema lunii în curs, rubrica miniaturală care doreşte să adune cele mai interesante opinii ale cititorilor pe marginea unor evenimente din IT, se apleacă în această luna asupra achiziţiei companiei irlandeze Havok de către gigantul Intel. Tehnologiile software Havok Physics, Havok Animation şi Havok FX sunt implementate de producătorii de jocuri în peste 120 de titluri, fiind prima alegere în faţa unei mult mai tinere şi mai puţin adoptate tehnologii de la Ageia. Achiziţia acestei tehnologii importante pentru industria jocurilor, care asigură o interacţiune realistă cu mediul înconjurător, poate fi pusă în legătură cu viitorul şi enigmaticul Intel Larrabee, care va vedea lumina zilei undeva în cursul anului 2009. O soluţie grafică menită să rivalizeze cu greii NVIDIA şi ATI, Larrabee va avea ca principal avantaj utilizarea unor instrucţiuni derivate din setul x86, ceea ce aduce o mai flexibilitate mărită dezvoltatorilor de cod pentru acest GPGPU. Cum va implementa Intel tehnologia Havok, cum va reacţiona Ageia şi care sunt suprizele pe care compania ni le rezervă pentru viitor rămâne de văzut. Cele mai interesante opinii ale cititorilor vor fi publicate şi discutate în cadrul rubricii "Puncte de vedere” din numărul viitor.

CU OCHII PE FORUM

Nokia: Azi am luat revista şi am aruncat un ochi pe testul de monitoare LCD de 22”. Fiind foarte interesat de acest test, am rămas puţin dezamăgit de neincluderea modelului Horizon 2206SW, un model mult căutat, chiar foarte căutat pentru preţul său imbatabil şi pentru performanţele acceptabile.

***Dorian Prodan*: Cele două modele Horizon, 2206SW şi 2205SW-TD, se deosebesc doar prin accesorii şi design, calitatea imaginii celor două fiind similare. Cei care doresc conectivitate Component, S-Video sau prezenţa unui tuner TV vor opta pentru modelul 2205SW-TD, cei care se mulţumesc cu conectorii D-Sub şi DVI putându-se mulţumi doar cu modelul 2206SW. Ca o observaţie strict personală, modelul 2206SW este mai mult decât mulţumitor, cel care scrie aceste rânduri utilizând un exemplar de 2205SW-TF ca monitor secundar. Pe acest sistem este conectat, ca ecran principal, un monitor mult mai scump şi produs de o firmă mult mai celebră, dar care este inferior în aproape orice privinţă.**

esett: Ceea ce eu apreciez cel mai mult la o revistă este obiectivitatea sau lipsa ei totală. XtremPC nu este o revista obiectivă decât în privinţa hardware. În rest, în ciuda faptului că articolele sunt scrise cu o seriozitate deosebită, cu simţ de răspundere chiar, impresia generală este de subiectivism şi superficialitate. Luna aceasta am avut (ne)plăcerea de a avea un articol elaborat despre un joc foarte mediatizat, Bioshock, care se termină cu o notă suspectă, dar care părea a fi foarte bine argumentată de articolul consistent scris de doi redactori şi notat se pare de toţi. Prezentarea lui Cosmin se încadrează clar în categoria "te-am iubit, m-ai părăsit”. Se vede că a urmărit jocul de la primele preview-uri şi a fost dezamăgit total de ceea ce este de fapt Bioshock. A rămas cu un gust amar în gură după ce a terminat jocul, şi sincer eu nu îl condamn. El voia altceva. Un RPG în lumea subacvatică din Rapture. Poate un fel de Oblivion într-un univers ca cel din Bioshock ar fi fost fenomenal. Cu toate că el a fost în mod clar afectat de hype, ai fi putut să te aştepţi la un pic de profesionalism din partea unui redactor la o revistă de un asemenea calibru. Tot articolul ni se spune ce se găseşte în joc, povestea, ce sunt alea plasmide, şi ce l-a dezamăgit pe el. Nu menţionează ce a gasit fenomenal, deci presupun că nimic nu a fost fenomenal pentru Cosmin. Articolul Bioshock porneşte din start cu ideea de obiectivitate în gând, fiind notat de întreaga redacţie. Obiectivitatea implică profesionalism, profesionalism care nu s-a regasit în paginile articolului. Cu toate că voi pretindeţi că nu exista obiectivitate în lumea jocurilor, singurul lucru care vă salveaza de la a vă vinde rinichii să platiţi cheltuielile de judecată este aceasta ţară lipsita de legi.

***Dorian Prodan*: Un citat preferat dintr-o revistă veche zicea: "Este jocul în sine, nu grafica, nu muzica, nu puterea de procesare - doar jocul care creează experienţa”. Un principiu adesea uitat de producători, şi uneori chiar de jucători. Sunetul multicanal, Pixel Shader 4.0 sau suportul pentru AGEIA PhysX nu fac un joc mai bun decât în ochii celor superficiali. Singurul aspect care contează este experienţa de care se bucură jucătorul. Dumneavoastră aţi sesizat bine acest lucru, deoarece văd că apăraţi exact acest spirit. Din păcate însă, experienţa personală este pur subiectivă. Jucătorul poate rezona sau nu cu universul creat de producători, în ipoteza fericită că acesta este suficient de bine realizat. Dar experienţa diferă de la persoană la persoană, fiecare dintre noi rezonând în felul lui. Atât timp cât revista nu se angajează în atacuri la persoană sau calomnii, nu trebuie să ne vindem nici un rinichi, mai ales că ne simţim bine aşa.**

INTRĂ ÎN CONTACT!

redactia@xtrempc.ro
dorian.prodan@xtrempc.ro

www.xpc.ro/forum

021-331.11.33
021-331.11.35

Cei mai activi forumişti în ultima lună:

gabe_racer
Headhunt
MikeMeyers
dr_dream
Widsith the Wanderer

VINO ŞI TU PE FORUM!

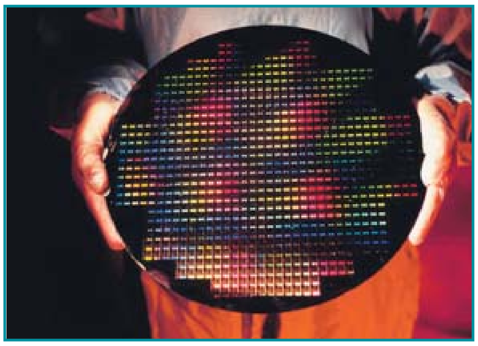
E simplu! Ai o problemă la computerul tău şi nu ştii cum să o rezolvi? Vrei să-ţi schimbi procesorul şi ai nevoie de un sfat? Vrei să dialoghezi rapid şi la subiect cu membrii redacţiei? Se rezolvă! Într-un singur minut poţi deveni membru al comunităţii forumiştilor XtremPC! Intră chiar acum pe www.xpc.ro şi accesează “Forum”. Completezi câteva date la “Register”, apoi “Submit” şi gata! Eşti înscris pe forumul XtremPC!

University of Pennsylvania

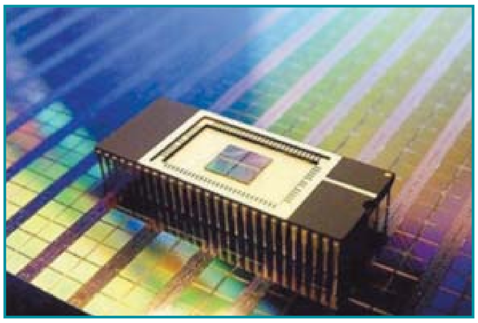
UN NOU TIP DE MEMORIE

Un nou tip de memorie non-volatilă de mare viteză construită la scară nanometrică ar putea înlocui în viitorul nu prea îndepărtat memoriile flash actuale

Actualele memorii flash se apropie cu rapiditate de limitele fizice ale tehnologiei, ceea ce indică necesitatea înlocuirii acesteia în viitorul nu prea îndepartat. Una dintre aceste tehnologii, pretendente la titlul de succesor, propune folosirea unei variaţii a germaniului, capabilă de a trece din stare amorfă în stare cristalină foarte rapid pentru stocarea de date. Această substanţă este aranjată sub forma unor fire nanometrice autoasamblate cu ajutorul unor reactanţi chimici, ce au aproximativ 30-50 de nanometri lăţime şi 10 micrometri lungime. În testele preliminare s-au obţinut timpi de scriere, ştergere şi citire de date de numai 50 de nanosecunde. Astfel, noul tip de memorie este



de până la 1000 de ori mai rapid decât o memorie flash obişnuită. Conform cercetătorilor, acest tip de memorie permite obţinerea unor densităţi foarte mari de date şi capacităţi de ordinul terabiţilor. Spre deosebire de memoria flash obişnuită ce devine inutilizabilă dacă se depăşesc aproximativ 100000 de cicluri de scriere, acest tip de memorie promite un număr aproape nelimitat de cicluri scriere-citire, un consum de energie foarte redus de aproximativ 0.7mW pe bit şi o stabilitate mare în timp. Stabilitatea foarte bună a substanţei folosite pentru stocarea de date permite o durată de viaţă a mediului de stocare de până la 100000 de ani fără a se ajunge la pierdere de date. Aceste calităţi ar putea face din această tehnologie un posibil înlocuitor pentru clasicele harddisk-uri, ce au rămas de ani buni una din cele mai lente componente din PC-urile moderne. Chiar dacă principiile de bază în funcţionarea acestui tip de memorie au fost stabilite, tehnologia este încă departe de a ajunge la maturitate şi probabil vor mai trece ani buni până ce aceasta va intra pe piaţă. În prezent există câteva tehnoligii ce doresc să înlocuiască actualele memorii flash dar majoritatea au cel puţin un dezavantaj major: densitatea de stocare a datelor ce nu permite



atingerea unor capacităţi suficient de mari sau costurile de producţie prea mari. Una din aceste tehnologii, oferită de Intel, foloseşte acelaşi principiu de schimbare de fază însă cu ajutorul unei sbstanţe similare cu cele folosite în construcţia CD-urilor. Deja Intel a prezentat mostre funcţionale ale noii tehnologii şi promite că o va aduce pe piaţă în vitorul apropiat. În paralel, IBM şi Infineon lucrează la o tehnologie numită "magnetic memory" MRAM. Aceasta promite crearea unor memorii foarte rapide, ce folosesc magnetismul pentru stocarea datelor. MRAM este o memorie non-volatilă ce promite viteza actualelor memorii RAM, însă fără riscul de a pierde datele atunci când aceasta nu mai este alimentată.

Rochester University

TELEVIZORUL 3D

Găurile de vierme electromagnetice ar putea transforma în viitor televizoarele 3D în realitate

Un profesor de matematică de la universitatea Rochester din New York a rezolvat o problemă matematică ce ar putea face posibilă existenţa găurilor de vierme electromagnetice. Acestea pot fi folosite pentru a crea un scut de invizibilitate de forma unui tub ce înconjoară orice obiect care trebuie ascuns. O astfel de tehnologie ar putea fi folosită pentru a crea imagini 3D reale, ce pot fi văzute cu ochiul liber, fără a fi nevoie de ochelari speciali. Tehnologia presupune formarea unui tip special de câmp electromagnetic în jurul unui obiect ce refractă radiaţia electromagnetică de toate frecvenţele. Astfel, din perspectiva observatorului, aceasta îşi continuă drumul de parcă nu ar exista niciun obstacol în cale. Una dintre multiplele aplicaţii practice ale unei astfel de tehnologii ar putea fi televizorul, în care pixelii sunt repartizaţi tridimensional pe mai multe straturi suprapuse, folosind fibră optica aşezată pe mai multe straturi şi cu lungimi diferite. Fibra optică este ascunsă pe toată lungimea ei cu ajutorul noii tehnologii, cu excepţia terminaţiilor ce urmează să reprezinte pixelii individuali. Pentru acest lucru, este folosită lumina dintr-o sursă externă. Pixelii astfel creaţi dau impresia de a fi suspendaţi în spaţiu şi împreună creează iluzia unor obiecte şi imagini tridimensionale. O altă aplicaţie posibilă ar fi în chirurgia endoscopică, unde doctorii ar putea efectua operaţii complexe asistaţi de imagini obţinute cu scanerul de rezonanţă magnetică.



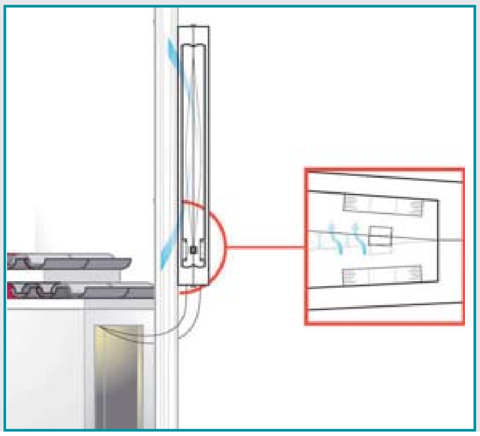
Uneltele folosite în timpul operaţiei nu ar fi influenţate de câmpul magnetic foarte puternic, iar imaginile obţinute nu ar fi distorsionate de către părţile metalice ale instrumentelor. Deşi cercetătorii care lucrează la această tehnologie admit că sunt departe de a o finaliza, matematic totul este posibil.

Shawn Frayne

Energie ieftină pentru lumea a treia

Shawn Frayne, un inventator american, propune o alternativă pentru generatoarele convenţionale, cu costuri reduse şi uşor de implementat, destinată ţărilor din lumea a treia.

Pornind de la studiul prăbuşirii podului Tacoma Narrows din Washington, Statele Unite, în anul 1940, datorată vibraţiilor produse de vânt, un inventator american de 28 de ani, Shawn Frayne, a reuşit să creeze un nou tip de generator bazat pe puterea eoliană. Acest generator foloseşte o coardă elastică (pentru prototip s-a folosit pielea ca material) pe care este montată o pereche de magneţi care oscilează între două bobine metalice. Din acest motiv Shawn Frayne şi-a denumit invenţia - coarda eoliană (Windbelt). Inventatorul spune că ideea i-a venit în timp ce lucra în Haiti, unde a observat necesitatea energiei eoliene la scară mică pentru alimentarea lămpilor cu LED-uri şi a aparatelor radio în casele celor săraci. Turbinele eoliene convenţionale nu se adaptează eficient la viteze mici ale vântului, frecarea mecanică dintre componentele care alcătuiesc cutia de viteze, precum şi între alte componente ale turbinei, reducându-i eficienţa. Tehnologia bazată pe coarda eoliană este mai simplă şi mai mai eficientă în brize uşoare de vânt, datorită conceptului simplist, ideal în asemenea condiţii. "În cazul energiei obţinute prin tehnologie bazată pe rotaţie, nu există modele care să genereze mai puţin de 50W," spune Frayne. Prototipurile de coardă eoliană au generat 40mW în condiţiile în care viteza vântului era de 16km/h, aceste dispozitive fiind de 10 până la 30 de ori mai eficiente decât cele mai bune microturbine. Materialele folosite pentru fabricarea unui asemenea dispozitiv sunt ieftine şi uşor de găsit, acesta fiind cel mai important aspect al invenţiei lui Shawn Frayne. Inventatorul speră să poată oferi un asemenea generator la preţuri de doar câţiva dolari. De asemenea, un astfel de dispozitiv poate fi reparat uşor chiar de către cei care îl folosesc, o astfel de procedură necesitând cunoştinţe tehnice minime. Este subliniat şi faptul că în prezent locuitorii din ţările lumii a treia folosesc lămpi cu kerosen (de exemplu), acestea prezentând diverse inconveniente, printre care faptul că produc prea mult fum şi că pot provoca incendii cu uşurinţă. Inventatorul speră să finanţeze distribuirea corzilor eoliene în ţările sărace cu profitul înregistrat din aplicaţiile industriale ale acestei invenţii în ţările civilizate, cum ar fi utilizarea acestui generator pe post de baterii pentru alimentarea senzorilor de umiditate şi temperatura în clădiri. Preţul estimat pentru Windbelt este de numai 4USD.

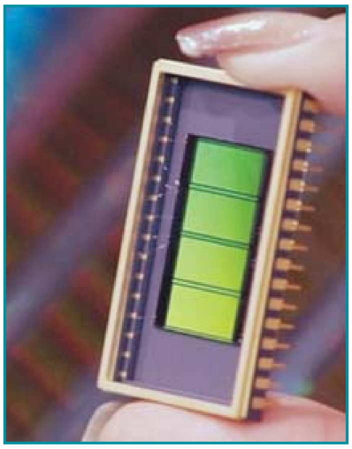


SAMSUNG Electronics Corporation

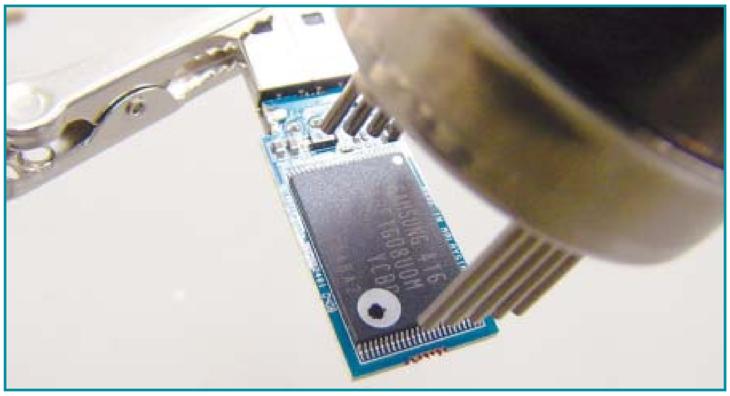
Un chip de memorie flash pe 30 de nanometri de la SAMSUNG

Pe data de 23 octombrie SAMSUNG a anunţat crearea unui nou chip de memorie flash folosind un proces de fabricaţie pe 30 de nanometri.

Unul dintre cei mai mari producători de chip-uri de memorie la nivel mondial, SAMSUNG, a arătat primul chip de memorie flash produs folosind un proces de fabricaţie pe 30 de nanometri. Un nanometru reprezintă a miliarda parte dintr-un metru, un fir de păr uman având aproximativ 80.000 de nanometri în diametru.



Anul trecut SAMSUNG a prezentat un chip de memorie produs folosind o tehnologie de fabricaţie pe 40 de nanometri, prototipul putând stoca o cantitate de 32 de gigabiţi de memorie (aproximativ 4GB). Prototipul noului chip de memorie flash produs de SAMSUNG poate stoca 64 de gigabiţi (aproximativ 8GB de memorie). Chae Su-Yeon, purtătoarea de cuvânt, a anunţat că prezent majoritatea chip-urilor de memorie flash produse de SAMSUNG sunt realizate folosind un proces de fabricaţie pe 50 de nanometri şi că producţia chip-urilor pe 40 de nanometri urmează a fi demarată începând cu 2008. De asemenea, începerea producţiei noilor chip-uri pe 30 de nanometri este programată pentru 2009. Introducerea noului proces de fabricaţie va duce la creşterea densităţii chip-urilor de memorie folosite şi implicit a cantităţii de date ce poate fi stocată,



cât şi la scăderea costurilor de producţie şi un consum de curent scăzut. SAMSUNG declară că dezvoltarea acestui chip în premieră mondială marchează cel de-l optulea an la rând în care densitatea chip-urilor de memorie s-a dublat şi cel de-al şaptele an la rând în care procesul de fabricaţie a memoriilor flash a fost îmbunătăţit.

Dispozitive precum camerele foto digitale, telefoanele mobile şi player-ele MP3/MP4 folosesc la scară largă chip-uri de memorie flash, iar nolie chip-uri dezvoltate de SAMSUNG vor aduce beneficii substanţiale în privinţa costului şi a autonomiei acestor produse. Marele avantaj al chip-urilor de memorie flash este că informaţia stocată pe nu se pierde odată cu întreruperea alimentării.

REPORTAJ ÎN ROMÂNIA

Cele mai importante evenimente care se desfăşoară pe piaţa IT

BenQ extinde gama de produse



BenQ a anunţat extinderea gamelor de produse pentru care a obţinut recunoaşterea la nivel internaţional, prin introducerea, în premieră pentru Europa Centrală şi de Est, a noilor modele de monitoare LCD şi proiectoare multimedia. Prin lansarea noilor produse pentru piaţa din România, BenQ urmează tendinţele de la nivel internaţional, propunând trecerea de la monitoarele 4:3 către display-urile wide, iar în segmentul proiectoarelor, deschiderea către utilizarea în zona home. În segmentul de monitoare LCD, BenQ introduce două serii noi de produse, oferind imagini de înaltă performanţă pentru business sau pentru acasă: E şi G, fiecare cuprinzând modele cu diagonala ecranului de la 17 inch până la 22 inch (seria E), 24 inch (seria G).

Tranziţia de la formatul clasic de 4:3 la formatul wide, dar şi tehnologiile înglobate de produsele oferite în această perioadă, precum tehnologia Senseye, dezvoltată de BenQ, care acum este îmbunătăţită (Senseye+Photo), şi tehnologia Perfect Motion, sunt numai câteva dintre noutăţile propuse de BenQ. Pentru acest sezon sunt pregătite noutăţi şi în celelalte game de produse, respectiv pe segmentele de notebook-uri şi camere foto digitale. Unul dintre modelele reprezentative din noua serie de notebook-uri, Joybook R56, cu cel mai rapid timp de răspuns, 8ms, aduce ca particularitate portul e-Sata, un standard al interfeţei de conectare de ultimă generaţie ce permite utilizarea unui harddisk extern pentru transformarea rapidă a conţinutului high definition şi ieşire HDMI.

D-Link - Green Ethernet

D-Link, furnizor de soluţii complete de reţele pentru consumatorii individuali şi companii, a organizat la JW Marriott conferinţa de presă cu tema "Viitorul reţelisticii în piaţa business şi de consumer". În deschidere, Kevin Wen, preşedintele D-Link (Europa), a comunicat că "Viitorul în reţelistică înseamnă Wireless N, tehnologia wireless Wi-Fi bazată pe standardul 802.11n ce oferă viteză sporită, acoperire mare şi securitate crescută, şi înseamnă, pe de altă parte, Green Gigabit Ethernet, tehnologia care va înlocui reţelele fast ethernet". Acestea sunt două tendinţe majore în networking, care acoperă atât segmentul consumer, cât şi entreprinse. Wireless N nu este doar o altă tehnologie Wi-Fi, ci reprezintă tehnologia wireless a viitorului care va domina piaţa PC, home şi entreprinse pentru următorii cinci ani. Kevin Wen a anunţat că D-Link va lansa primele produse environment friendly din gama Green Ethernet. Echipamentul are capacitatea de a măsura lungimea cablului şi de a îşi dimensiona consumul energetic în funcţie de acesta, astfel încât se reduce consumul de energie, precum şi cantitatea de căldură emisă, scad costurile operaţionale de întreţinere şi funcţionare şi se extinde perioada de viaţă a produsului cu până la 55%.

Noi camere foto Lumix

Panasonic a inaugurat o nouă eră în fotografia digitală prin includerea sistemelor Intelligent Image Stabilization, MEGA O.I.S. şi Intelligent ISO Control în toate camerele Lumix, pentru a contracara tremurul mâinii şi a preveni neclaritatea cauzată de mişcare. Aceeaşi calitate, nivel tehnologic ridicat şi atenţie pentru detalii îşi găsesc expresie în noile aparate foto digitale pe care Panasonic le-a lansat: L10, DMC-FZ18, DMC FX-100, DMC-FX55, DMC-FX33 şi LS65. Camerele Lumix DMC FX-100, DMC-FX55 şi DMC-FX33, cu obiectiv LEICA DC superangular de 28mm şi zoom 3.6x oferă posibilitatea obţinerii unor fotografii de calitate atunci când condiţiile de fotografiere nu sunt tocmai ideale. Noul Lumix DMC-LS65, cu senzor CCD DMC-LS60 de 6MP şi un ecran LCD de 2.5 inch, are un exterior complet reconceput şi acceptă carduri de memorie SDHC de 1GB.

ElectroFun.ro, primul magazin virtual axat pe electrocasnice

FiT Distribution, companie care operează magazinul online PCfun.ro, a anunţat lansarea ElectroFun.ro, primul site de comerţ online ce oferă exclusiv echipamente electronice şi electrocasnice. ElectroFun.ro îşi propune să devină magazinul online numărul 1 în opţiunile clienţilor pe segmentul produselor electronice şi electrocasnice, care aduce în permanenţă inovaţia în domeniu şi oferă cea mai avansată experienţă de cumpărare. Odată cu lansarea ElectroFun, vor fi disponibile în premieră pentru mediul online din România gama completă Braun (P&G), mărci ale Seb Group (Tefal, Rowenta, Moulinex, Krups), produsele Hotpoint Ariston (Indesit România) etc. La acestea se vor adăuga ofertele exclusive ale altor producători consacraţi, dar şi modelele care nu fac în mod



curent obiectul ofertelor din magazinele tradiţionale. ElectroFun are în acest moment listate în site peste 2500 de produse, peste 60 de branduri, dintre care: AEG, Arctic, Beko, Braun, Chicco, Electrolux, Grundig, Hotpoint Ariston, Indesit, Kenwood, Krups, Moulinex, Panasonic, Philips, Rohnson, Rowenta, Samsung, Tefal, Whirlpool, Vortex, Zanussi etc. Site-ul va oferi în premieră asistenţi digitali pentru alegerea produselor, care vor recomanda produse şi vor arăta modul de funcţionare a produselor, modul de întreţinere a echipamentelor şi multe alte materiale video şi tutoriale pentru buna întreţinere şi suportul produselor.

Watching Full HD Contents Easily

4Core1333-FullHD

LGA 775 for Intel® Core™ 2 Quad / Core™ 2 Extreme / Core™ 2 Duo / Pentium® XE / Pentium® D / Pentium® Dual Core / Pentium® 4 / Celeron® / Celeron® D, supporting Quad Core Kentsfield processors
ATI™ RS600 + SB600 Chipsets



Compatible with all 1333 / 1066 / 800 / 533 CPUs
Support Quad Core Kentsfield CPU
ATI™ X1250 DirectX 9.0
HDCP
Dual VGA Output DVI-D D-Sub
Dual channel DDR II 800
IEEE 1394
CERTIFIED FOR Windows Vista™

- Compatible with all **FSB1333**/1066/800/533MHz CPUs
- Supports Dual Channel **DDRII800**/667/533 x 4 DIMM slots
- Integrated **ATI™ X1250 graphics**, Supports **H/W T&L**, **DirectX 9.0**, Max. shared memory **512MB**
- 1 x PCI Express x 16 slot
- **Dual VGA Output:** Support **DVI-D** and **D-Sub** ports
- Supports **HDCP function** with DVI-D port
- Supports **Full HD 1080p Blu-ray (BD) / HD-DVD playback** with DVI-D port
- Supports **PCIE Gigabit LAN** 10/100/1000 Mb/s
- Supports 2 x **IEEE 1394** ports (one port on back panel, one header on board)
- 4 x SATAII 3.0 Gb/s, support RAID
- **Chipset embedded HDMI Audio**
- **7.1 CH Windows® Vista™ Premium Level HD Audio (ALC888 Audio Codec)**

Support Full HD 1080p playback

Minimum H/W Requirement

CPU	Intel FSB1333 CPU (e.g. Intel® E6550)
VGA	Onboard VGA with DVI-D port
Memory	Dual Channel DDRII 667, 1GB x 2
Suggested OS	Window® Vista™

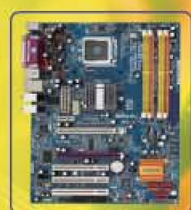
4Core1333-Viiv

LGA 775 for Intel® Core™ 2 Quad / Core™ 2 Extreme / Core™ 2 Duo / Pentium® XE / Pentium® D / Pentium® Dual Core / Pentium® 4 / Celeron® / Celeron® D, supporting Quad Core Kentsfield processors
Intel® P965 + ICH8DH Chipsets

- Intel® Viiv™ Ready
- Compatible with all FSB1333/1066/800/533MHz CPUs
- Supports Dual Channel DDRII800/667/533 x 4 DIMM slots
- Supports ATI™ CrossFire™
- 1 x PCI Express x 16 slot, 1 x AGI Express slot
- Supports Gigabit LAN 10/100/1000 Mb/s
- Supports 2 x IEEE1394 ports (one on back panel, one header)
- 6 x SATAII 3.0 Gb/s, support RAID, NCQ, AHCI and "Hot Plug" functions
- 1 x eSATAII 3.0 Gb/s, supports "Hot Plug" function
- 7.1 CH Windows® Vista™ Premium Level HD Audio (ALC888 Audio Codec)
- Free Bundle: 1 x ASRock DeskExpress, providing PCI Express slot for all kinds of PCI Express interface cards, and 1 Front USB port

Additional hardware and software are required for a fully functional Intel® Viiv™ platform

CERTIFIED FOR Windows Vista™
Supports intel viiv



Free Bundle
ASRock DeskExpress



4Core1333-eSATA2

LGA 775 for Intel® Core™ 2 Quad / Core™ 2 Extreme / Core™ 2 Duo / Pentium® XE / Pentium® D / Pentium® Dual Core / Pentium® 4 / Celeron® / Celeron® D, supporting Quad Core Kentsfield processors
Intel® P31/G31 + ICH7R Chipsets

Compatible with all 1333 / 1066 / 800 / 533 CPUs
Support Quad Core Kentsfield CPU

- Compatible with all FSB1333/1066/800/533MHz CPUs
- Supports Dual Channel DDRII800/667/533 x 4 DIMM slots
- Supports ATI™ CrossFire™
- 1 x PCI Express x 16 slot, 1 x AGI Express slot
- Supports PCIE Gigabit LAN 10/100/1000 Mb/s
- Supports 2 x IEEE1394 ports (one port on back panel, one header on board)
- 4 x SATAII 3.0 Gb/s, support RAID,NCQ and AHCI functions
- 1 x eSATAII 3.0 Gb/s connector
- 7.1 CH Windows® Vista™ Premium Level HD Audio (ALC888 Audio Codec)

CERTIFIED FOR Windows Vista™



ALiveNF5SLI-1394

Socket AM2 for AMD Athlon™ 64FX / 64X2 / X2 / 64 and Sempron processors
NVIDIA® nForce 560 SLI Chipset

Support NVIDIA® SLI
AM2 Athlon™ X2 Sempron™ CPU

- AMD LIVE!™ Ready
- Supports Dual Channel DDRII800/667/533 x 4 DIMM slots
- Supports NVIDIA® SLI™
- 1 x PCI Express x 16 slot, 2 x PCI Express x 8 slot
- 4 x SATAII 3.0 Gb/s, support RAID, NCQ and "Hot Plug" functions
- 1 x eSATAII 3.0 Gb/s, supports NCQ and "Hot Plug" functions
- Supports Gigabit LAN, HDMI_SPDIF header
- Supports 2 x IEEE 1394 ports (one port on back panel, one header on board)
- 7.1 CH Windows® Vista™ Premium Level Superior Audio (C-Media CM6501 Audio Codec with UAA architecture)

CERTIFIED FOR Windows Vista™



ConRoe1333-D667

LGA 775 for Intel® Dual Core Core™ 2 Extreme / Core™ 2 Duo / Pentium® D / Pentium® Dual Core / Pentium® 4 / Celeron® / Celeron® D processors
Intel® 945GC A2 + ICH7 Chipsets

Compatible with all 1333 / 1066 / 800 / 533 CPUs
Dual channel DDR II 667

- Compatible with all FSB1333/1066/800/533MHz CPUs except Quad Core
- Supports Dual Channel DDRII 667/533 x 2 DIMM slots
- Intel® Graphics Media Accelerator 950, DirectX 9.0 and Max. shared memory 224MB
- 1 x PCI Express x 16 slot
- 4 x SATAII 3.0 Gb/s connectors, 10/100 Ethernet LAN
- 7.1 CH Windows® Vista™ Premium Level HD Audio (ALC888 Audio Codec)

CERTIFIED FOR Windows Vista™



ALiveNF7G-HDready

Socket AM2 for AMD Athlon™ 64FX / 64X2 / X2 / 64 and Sempron processors
NVIDIA® GeForce 7050 / nForce 630A MCP Chipsets

Support HD 720p playback
Support HDCP Function with Onboard DVI-D Port

- AMD LIVE!™ Ready
- Supports Dual Channel DDRII800/667/533 x 4 DIMM slots
- Integrated NVIDIA® GeForce7 Series (NV44) DX9.0 VGA, Pixel Shader 3.0, Max. shared memory 256MB
- 1 x PCI Express x 16 slot
- Dual VGA Output: Support DVI-D and D-Sub ports
- Supports HDCP function with DVI-D port
- Supports 720p Blu-ray (BD) / HD-DVD playback with DVI-D port
- NVIDIA® PureVideo™ Ready
- 4 x SATAII 3.0 Gb/s, support RAID
- Supports Gigabit LAN, HDMI_SPDIF header
- Supports 2 x IEEE 1394 ports (one port on back panel, one header on board)
- Chipset embedded HDMI Audio
- 7.1 CH Windows® Vista™ Premium Level HD Audio (ALC888 Audio Codec)

CERTIFIED FOR Windows Vista™



RHS Your IT Supplier
RHS Company SA
Plugarilor 10 - 14
Sector 4, Bucuresti
Tel: +4021 331.0067
Fax: +4021 331.0051
www.rhs.ro

ASESOFT DISTRIBUTION
ASESOFT DISTRIBUTION SRL
Str. Marcel Iancu, Nr. 3-5, Sector 2
020757 Bucuresti, Romania
Tel. +4021.211.1856
Fax. +4021.212.1010
www.asesoftdistribution.ro

K Tech Electronics
K Tech Electronics
Calea Floreasca Nr. 167 bis, Etj2.
Sector 1, Cod : 014459
Tel: +4031.403.90.74
Fax: +4031.403.90.75

ASRock, an Expert in Windows Vista™

"Suntem deja gata să oferim serviciul de consultanţă gratuită clienţilor noştri direcţi şi end userilor"

Dorian Prodan, în dialog cu Edimax despre piaţa românească şi prezenţa Edimax în România



Vincent Chan
Director managerial România şi Balcani
Edimax Technology România

D. P.: Cine este compania Edimax şi care este, pe scurt, istoria acesteia?
V. C.: Edimax Technology este un producător global cu o gamă largă de soluţii de reţelistică şi conectivitate. De la constituirea companiei în 1986, aceasta s-a dezvoltat, urmând să devină unul dintre producătorii principali de echipamente şi soluţii de retelistică. Edimax are sediu central în Taipei, Taiwan, şi este înscrisă la Bursa de Valori Taiwaneză din 2001. Portofoliul complet de produse al companiei Edimax îndeplineşte toate nevoile de conectivitate, oricare ar fi arhitectura reţelei sau cerinţele aplicaţiei.

D.P.: Care sunt principalele domenii pe care compania Edimax le acoperă şi care sunt tipurile de produse oferite?
V.C.: Cu 21 de ani de experienţă în producţia de reţelistică hardware, Edimax aduce pe piaţă soluţii wireless 802.11n/b/g, kit-uri de antene cu cablu, print-servere (atât pentru imprimante obişnuite cât şi pentru cele multifuncţionale), routere (broadband, ADSL2+, NAS), Camere IP, gateway-uri VoIP, Skype, echipamente pentru conectivitate (Powerline, Pover over Ethernet, Plăci de reţea, USB, Bluetooth, Media Convertoare), soluţii business (routere Load Balancer, Network Access Controlere, Servere wireless de Proiectare), switchuri (SOHO, Gigabit, Web Smart, Management) şi switchuri KWM.

D.P.: De ce doreşte compania Edimax să fie prezentă în mod direct pe piaţa românească?
V.C.: Cred în primul rând că aceasta este o piaţă cu potential, care nu poate fi neglijată. Dar mai important decât acest aspect, utilizatorii din România merită servicii prompte din partea Edimax. Astfel, prin deschiderea acestei reprezentanţe noi, vrem să ne apropiem de piaţa de aici şi să ne dezvoltăm şi particularizăm serviciile în funcţie de cerinţele acesteia. Spre deosebire de alte companii taiwaneze de IT hardware, biroul Edimax România are ca scop punerea la dispoziţie a serviciilor noastre nu numai partenerilor noştri, ci şi pentru utilizatorii finali. O echipă specializată şi bine organizată vine în sprijinul acestora pentru a acorda consultanţă în domeniul marketing-ului şi suportului tehnic. Aceasta este cea mai bună cale de a fi o marcă respectabilă de reţelistică din România.

D.P.: Cum va influenţa piaţa utilizatorilor finali prezenţa Edimax în România?
V.C.: Suntem deja gata să oferim serviciul de consultanţă gratuită atât clienţilor noştri direcţi şi indirecţi, cât şi utilizatorilor finali. Aceştia au la dispoziţie două linii la care ne pot contacta, 031-425-0127 şi 031-425-0790, şi adresa de email pentru suport tehnic: support@edimax.ro. Produsele de reţelistică sunt de o importanţă majoră în ziua de azi, de aceea cu cât reuşim să satisfacem utilizatorii pe partea de suport tehnic , cu atât încrederea şi loialitatea lor faţă de Edimax va creşte. România este unul din statele membre UE acum, aşa că oamenii de aici merită să beneficieze de servicii la fel de bune ca în Europa de Vest.

D.P.: Care sunt principalii parteneri locali Edimax şi cum vor fi aceştia susţinuţi de acum înainte?
V.C.: Distribuitorul nostru principal este RHS, şi momentam avem peste 1000 de dealeri în România. Cel mai bun mod de a ne sprijini clienţii direcţi sau indirecţi este acela de a fi alături de aceştia şi de a menţine o comunicare continuă. De asemenea, vom furniza servicii mai bune şi prompte clienţilor lor, servicii care să se adapteze cerinţelor acestora. În plus, deja am început o campanie puternică de promovare a imaginii Edimax şi plecăm de la strategia "Pull and Push marketing", astfel ajutându-i pe distribuitorii şi dealerii noştri să îşi crească vânzările. Una dintre activităţile principalele pe care le am aici este de asigura un management corect şi profitabil pentru comenzile canalelor de distribuţie, astfel încât să le dăm posibilitatea partenerilor noştri să obţină un profit cât mai mare.

D.P.: Care este principalul rival Edimax şi cum intenţionaţi să-l concuraţi?
V.C.: Având în vedere că Edimax se axează pe segmental SOHO, principalul nostru competitor la nivel local dar şi internaţional este D-link. Cu 21 de ani de experienţă în producţia echipamentelor de reţelistică, Edimax şi-a câştigat reputaţia pentru calitatea produselor sale. Misiunea noastră este de a oferi utilizatorilor din România cele mai avantajoase echipamente de reţea în raportul calitate/preţ. De ce Edimax? Pentru că suntem aici, împreună cu o echipa de specialişti pentru suport tehnic, la dispoziţia clienţilor şi utilizatorilor Edimax. Pentru că ne sprijinim dealerii pe partea de marketing, prin materialele promoţionale şi informaţiile fluente oferite, precum şi prin training-urile de vânzări şi suport tehnic organizate pentru distribuitorii şi dealerii noştri principali. Acesta este modul în care Edimax vrea să iasa în evidenţa faţă de competitor.

D.P.: Care sunt produsele şi tehnologiile care vor fi promovate pe piaţa românească?
V.C.: Deşi o mare parte a utilizatorilor locali folosesc solutii wired, Edimax s-a axat, şi se va axa în continuare, pe soluţiile wireless. Deja am observat o creştere impresionantă de la începutul anului 2007. Edimax merge în continuare pe conceptul de Mobile Office şi Triple Play , urmând motto-ul nostru, "Networking people together".

D.P.: Care sunt noutăţile pe care Edimax le va prezenta în viitorul apropiat?
V.C.: În afară de produsele 802.11n. comercializăm şi câteva produse mai speciale cum ar fi NAC (Network Access Controller) şi routerul Load Balancer, iar în viitorul foarte apropiat vom aduce pe piaţa de aici un server wireless de proiecţie. Mai mult, spre deosebire de alţi producători de componente de reţelistică, Edimax furnizează o gamă diversificată de print servere.

D.P.: Ce produse oferă Edimax pentru sectorul companiilor mici şi mijlocii?
V.C.: Pentru utilizatorii SOHO, afacerile mici şi mijlocii, Edimax oferă o gamă completă de echipamente de reţea cum ar fi routere Load Balancing, Network Access Controller, Servere Wireless pentru proiecţie, Switchuri KWM şi Gigabit, Print Servere, IP camera etc.

D.P.: Cum arată viitoarea casă digitală şi cum va fi pregătită compania Edimax pentru aceasta?
V.C.: Casa digitală va fi bazată pe echipamente hardware şi programe software. IP sharing şi accesul broadband sunt elementele cheie pentru ca aceasta să funcţioneze corect. Infrastructura de comunicaţie trebuie făcută de operatorii locali, urmând ca Edimax să furnizeze cele mai bune echipamente hardware pentru o mai bună utilizare a acestor servicii. În plus, Edimax dispune de mai mulţi programatori software decât ingineri hardware, pentru a îmbunătăţi interfeţele de configurare în scopul de a le face mai accesibile.


DELUX
Exquisite design
Advanced technology
prin partenerii
distribution
ASESOFT
www.asesoftdistribution.ro

"Preţul de achiziţie al unui proiector se dovedeşte a fi mai avantajos."

Radu Bozga, în dialog cu Michael Borze despre evoluţia BenQ pe diferite segmente de piaţă



Michael Borze
Managing Director CEE
BenQ Austria GmbH

R. B.: Se ştie că BenQ comercializează sub brand propriu o gamă largă de produse. Spuneţi-ne ce reprezintă grupul BenQ, mai exact.

M. B.: Grupul BenQ este format din 11 companii care operează independent, folosind resurse comune şi împărtăşesc aceleaşi sinergii de extindere: BenQ Corporation, AU Optronics Corporation (nr. trei la nivel mondial în producţia de paneluri TFT-LCD de format mare), QISDA Corporation (producător de produse IT, de comunicaţii şi electronice), Darfon Electronics Corporation (SMD-uri, human interface devices, invertoare, componente pentru telecomunicaţii), Daxon Technology Inc.(medii de stocare, polarizatoare), BenQ Guru Software Co. (furnizor de soluţii şi servicii e-business), BenQ Hospital (servicii de îngrijire medicală, centru de cercetare medicală), Darwin Precisions Ltd (module de iluminare de fond), Raydium Semiconductor Corporation (furnizor de soluţii TFT-LCD driver IC), Cando Corporation (filtre color pentru TFT - ecrane LCD) şi Wellypower Co. Ltd (producător CCFL).

R.B.: Preluarea Siemens Mobile de către BenQ a fost un adevărat eşec. Ce a determinat compania să efectueze această preluare şi care au fost urmările?

M.B.: În anul 2005, BenQ a achiziţionat divizia de mobile a concernului Siemens AG, devenind, astfel, cel de-al şaselea producător de telefoane mobile din lume şi cel mai mare din China. Din primul moment, compania s-a dedicat în investirea de numeroase resurse în subsidiara din Germania, însă, în ciuda progresului înregistrat în reducerea costurilor şi cheltuielilor, în întregul proces de restructurare a operaţiunilor BenQ Mobile, pierderile masive au dus la închiderea unora dintre filialele sale, inclusiv la declanşarea procedurii de insolvenţă a filialei din Germania. Acest proces nu a afectat în vreun fel celelalte divizii sau afacerile grupului BenQ.

R.B.: BenQ a luat de curând decizia de a schimba numele diviziei care se ocupă de segmentul ODM. Ce factori au stat la baza acestei decizii?

M.B.: Nu a fost o simplă decizie de schimbare a numelui diviziei care se ocupă de segmentul ODM, ci o strategie la nivel de corporaţie, gândită cu scopul de a separa foarte clar divizia de producţie de aceea de business pentru produsele marcă proprie. BenQ va continua să vândă şi să promoveze produse sub brand-ul cu acelaşi nume, în timp ce QISDA, producător de produse de calculatoare, comunicaţii şi bunuri electronice, devine unul dintre principalii furnizori pentru BenQ. Noua companie BenQ Corporation, deţinută în primă fază 100% de către corporaţia QISDA (Quality, Innovation Speed and Driving Achievements), are o structură flexibilă, foarte activă şi care se ghidează foarte mult după cerinţele consumatorilor şi după ritmul industriei.

R.B.: Se ştie că funcţia Perfect Motion implementată în monitoarele LCD BenQ are la bază o mărire a voltajului aplicat cristalelor lichide. Cum funcţionează această tehnică?

M.B.: Tehnologia PerfectMotion, exclusivă BenQ, accelerează viteza de rotaţie a cristalelor lichide din interiorul ecranului, prin creşterea voltajului, permiţând micşorarea timpului de răspuns grey-to-grey. PerfectMotion face posibilă introducerea unei imagini-cadru de culoare neagră între două imagini afişate consecutiv. Sistemul vizual combină în mod automat fiecare imagine de pe ecran cu fondul negru, cu efecte de blur, atunci când se face trecerea dintre cele două imagini. PerfectMotion permite anularea acestor efecte, zona gri percepută iniţial fiind diminuată. Mulţumită tehnologiei noastre, se reduce grosimea marginii luminoase a obiectelor în mişcare, obţinându-se, în acest fel, un timp mai bun de răspuns al imaginii.

R.B.: Piaţa laptop-urilor a crescut în ultimul timp în România. Urmează să avem parte de o activitate mai intensă din partea BenQ pe această piaţă?

M.B.: Într-adevăr, piaţa notebook-urilor cunoaşte o dinamică extraordinară. Ne propunem ca, în perioada următoare, să ne concentrăm pe dezvoltarea acestui segment de produse, în special datorită faptului că este o zonă în care avem produse competitive. Gama de notebook-uri Joybook a fost completată cu opt modele, disponibile din această lună în România la preţuri avantajoase şi cu o garanţie de doi ani, un atu pentru a ne asigura de fiabilitatea produselor. Vom pune accent deosebit pe dezvoltarea segmentului, având ca target să ne situăm, până în 2010, între primii cinci jucători.

RB: Deşi produce şi videoproiectoare bazate pe tehnologia 3LCD, este evident că BenQ s-a orientat în primul rând către DLP. Care este motivul pentru acest lucru?

M.B.: BenQ este un producător recunoscut pentru dezvoltarea de proiectoare cu Digital Light Processing, o tehnologie complexă care oferă luminozitate, contrast şi saturaţie a culorilor superioare celor oferite de tehnologia 3LCD, într-un cuvânt, o calitate mult mai bună a imaginii. Tehnologia DLP este singura soluţie de afişare în totalitate digitală şi un element-cheie în componenţa celor mai bune proiectoare disponibile pe piaţă la nivel mondial. În acest moment, în gama noastră de proiectoare, există un singur model cu tehnologie 3LCD, W500, dezvoltat pentru a aduce un plus de dinamism şi competitivitate pe segmentul entry level de videoproiectoare.

R.B.: Care sunt, în opinia dumneavoastră, avantajele şi dezavantajele pe care le oferă un videoproiector în comparaţie cu un LCD TV?

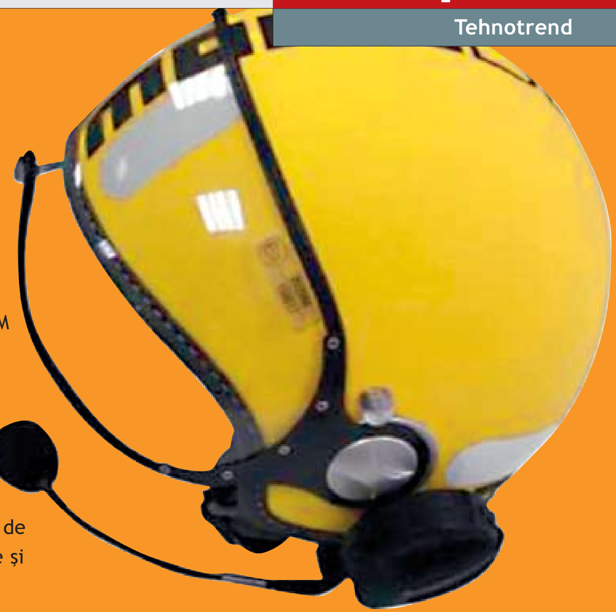
M.B.: Principalul avantaj al unui proiector este diagonala de peste doi metri a imaginii.Proiectoarele noi pot fi utilizate şi în camere mai mic, astfel că oricine îşi poate transforma propria locuinţă într-un centru de recreere pentru întreaga familie. Site-ul BenQ oferă o secţiune specială, în care se poate calcula diagonala imaginii obţinute în funcţie de distanţa de la care se proiectează, selectând produsul dorit. Proiectoarele aduc alte avantaje care provin strict din specificaţiile de produs: contrastul şi luminozitatea excelente, în cazul în care produsele sunt folosite într-un mediu propice. Datorită conectivităţii excelente, se pot utiliza diferite dispozitive, în funcţie de aplicaţia dorită. Un dezavantaj poate fi constituit de spaţiul necesar în încăpere pentru proiecţie şi, în funcţie de timpul de folosire, de intervalul la care trebuie înlocuită lampa. Ţinând cont de acest aspect şi comparând dimensiunile imaginilor afişate de cele două produse, preţul de achiziţie al unui proiector se dovedeşte a fi mai avantajos. Trebuie amintit că pe o piaţă dictată de preţ, BenQ aduce un raport calitate-preţ extrem de avantajos şi acest lucru se aplică şi în cazul proiectoarelor.

R.B.: Care este cota de piata BenQ în România la categoria videoproiectoare şi cum plănuiţi să o îmbunătăţiţi?

M.B.: Cota de piaţă pe segmentul proiectoarelor în România a fost de 45% în prima jumătate a anului 2007, păstrându-ne poziţia de lider pe acest segment. Ne propunem să continuăm să implementăm, alături de partenerii noştri, conceptul de home entertainment, prin produse cu specificaţii puternice, la un preţ excelent, făcându-le mai accesibile unor categorii cât mai variate de consumatori.

Parrot

Casca Bluetooth pentru motocicliști



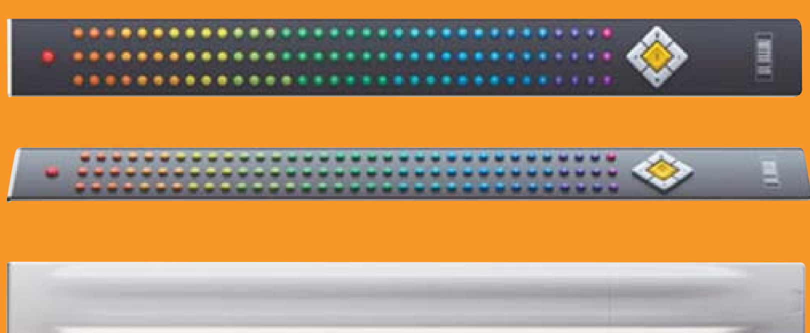
Dacă sunteți pasionat de motoare și drumeții lungi pe plaiurile mioritice, dar în același timp doriți să rămâneți în contact cu lumea mult mai puțin rebelă și tatuată de acasă, atunci veți găsi cu siguranță util un astfel de dispozitiv. Se pare că cei de la Parrot s-au gândit la toate și au conceput un produs ce vă va mulțumi și pe dumneavoastră, dar și pe cei de acasă. SK 4000 este o cască Bluetooth gândită pentru motocicliști ce oferă funcții de recunoaștere vocală și text to speech, dar și un radio FM care să vă țină companie în călătoriile voastre. Pentru a simplifica folosirea dispozitivului, este oferită și o telecomandă wireless ce se montează pe ghidon, din care veți putea controla modulul FM și răspunde la apelurile primite. Autonomia aparatului este destul de bună, cu aproximativ 10 ore de convorbire și până la 600 de ore în așteptare.

TEHNOTREND

vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului

Art. Lebedev Studio

Pultius, telecomanda-minune

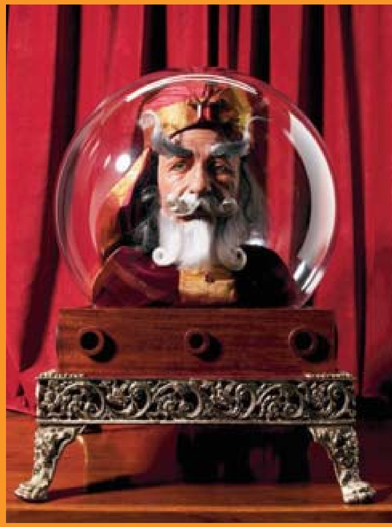


Cu 17 ani în urmă, alegerea era simplă: cele două canale ale televiziunii române sau echivalentul HBO de acum, programele vecinilor de la sud, din Bulgaria. Acum însă avem televiziunea prin cablu și televiziunea digitală, ce oferă un număr fabulos de programe tv, uneori depășind 100. De câte ori nu v-ați găsit în situația de a pierde minute bune navigând prin labirintul de programe TV pentru a găsi emisiunea dorită? Cei de la Art. Lebedev Studio cred că au rezolvat această problemă, creând o telecomandă cu tot atâtea butoane câte programe TV. Cu o lungime de peste 50 de centimetri, această telecomandă oferă nu mai putin de 108 taste. Trebuie să ne punem însă întrebarea ce este mai rapid: să cauți pe telecomandă butonul pentru canalul dorit sau să formezi pur și simplu numărul dorit? Nu știu cât de practică este o asemenea invenție, dar dacă doriți să aveți cea mai mare telecomandă din lume nu mai trebuie să căutați.

Neiman Marcus

Robotul Swami vorbitor ar vrea să vă spună ceva

Dacă dispuneți de 75000 de dolari și nu aveți nicio idee cum să-i cheltuiți, nu trebuie să mai căutați.
Capul robotic conversațional Swami folosește un sistem de inteligență artificială foarte avansat și vă poate deveni un prieten de nădejde. Este capabil să recunoască membrii familiei și să poarte conversații, poate dezvolta relații și răspunde la întrebări cu răspunsuri inteligente, formulate în funcție de context. Sună prea bine să fie adevărat? Gândiți-vă că prietenul vostru de 75000 de dolari folosește un sistem revoluționar de inteligență artificială ce controlează 30 de micromotoare montate în diverse regiuni ale feței pentru a exprima emoțiile și ochi echipați cu microcamere video. Totul este controlat cu un laptop, inclus în prețul de achiziție.



ASUS Gaming Series

Gaming Extrem!

Eşti în căutarea configuraţiei ideale pentru a rula fără probleme cele mai noi şi pretenţioase jocuri? Produsele ASUS din gama Gaming Series, recent testate şi încercate în competiţia WGT 2007 de la Sibiu, vă oferă soluţia perfectă atât pentru grafică extremă cât şi pentru performanţă fără egal.



ASUS PG221 şi Vento 7700 Contopesc Emoţia cu Ambianţa

Pentru a trăi cu adevărat experimenţa jocurilor realistice, este absolut vital să ai un sistem de gaming complet şi cu un aspect potrivit. Carcasa ASUS Vento 7700 exact asta face, având un aspect care aproape că "strigă" Gamer. Un monitor potrivit pentru această carcasă uimitoare este ASUS PG221 - un LCD widescreen de 22" LCD cu rezoluţie WSXGA+ de 1680x1060, contrast de 2000:1, Color Shine şi Trace Free. PG221 utilizează Light-in-Motion, o tehnologia inovatoare care combină efectele de lumină cu cele de de sunet pentru a oferi o experienţă deosebită în lumea jocurilor.



ASUS ROG Blitz Extreme Crosslinx Pentru Viteză

Orice gamer vă va spune că placa de bază este cea mai importantă componentă a unui sistem de jocuri. Din acest motiv noua placă de bază new ASUS ROG Blitz Extreme este un exemplu concret de cum ar trebui să arate o placă perfectă de gaming. Având suport pentru chipset-ul Intel® P35 Express, placa poate oferi gamerilor o performanţă PC excepţională, atât din punct de vedere grafic cât şi audio. ASUS ROG Blitz Extreme oferă tehnologii precum Fusion Block System, Crosslinx, 2-Phase DDR şi Voltminder LED.

Răcire la 0dB cu ASUS EN8600GTS Silent

Placa video ASUS EN8600GTS Silent utilizează o nouă generaţie SilentCool care asigură o disipare rapidă a energiei termice. Căldura este îndepărtată de GPU, prin intermediul tehnologiei unice cu 3 heatpipe, şi disipată fără zomot. Această tehnologie are o eficienţă cu până la 5ºC în comparaţie cu designul de referinţă. Mai mult decât atât, deoarece nu are ventilatoare vei scăpa de zgomot şi de grija unui ventilator care se poate defecta. EN8600GTS Silent utilizează arhitectura NVIDIA cu GigaThread™ pentru redarea fidelă a efectelor speciale.

Dacă eşti un gamer fanatic precum sunt eu, este normal să ai un sistem dotat în mod corespunzător cu periferice şi componente de top. Dacă eşti în căutarea unui sistem cu grafică năucitoare sau cu performanţe extreme în jocuri, aceste produse ASUS sunt ideale pentru aţi oferi tot ce ai visat din punct de vedere al jocurilor. Din acest motiv îţi recomand să utilizezi toate aceste produse pentru a avea cel mai tare sistem de jocuri al momentului.

Currently ASUS regional distributor is represented by the well known service provider SYNNEX (02 2894 3447).

hardware



Radu Bozga radu.bozga@xtrempc.ro

"Avantajele" multi-GPU

Utilizarea simultană a mai multor procesoare grafice într-un PC este posibilă de aproape un deceniu.

În 1998, 3dfx introducea prima soluție multi-GPU, sub numele de SLI (Scan-Line Interleave), folosită pentru familia de plăci video Voodoo 2. Tot în 1998, 3dfx demara un proiect care avea ca obiectiv lansarea unui produs mult mai avansat decât cele oferite de concurență. Acest proiect a dus însă compania în pragul falimentului, iar în decembrie 2000 a fost achiziționată de NVIDIA. Compania cu sediul în Santa Clara, California, a obținut astfel și dreptul de a utiliza tehnologia SLI. Cu toate acestea, NVIDIA a reintrodus denumirea SLI de abia în anul 2004. Tehnologia diferea destul de mult față de cea originală, iar cele trei inițiale erau de data aceasta prescurtarea pentru Scalable Link Interface. Ideea de bază a rămas însă neschimbată, scopul SLI fiind acela de a permite mai multor unități de procesare grafică să împartă sarcinile 3D. Din dorința de a nu se lăsa mai prejos, ATI a introdus tehnologia CrossFire pe 27 septembrie 2005. Deși diferă de SLI, CrossFire are același scop: utilizarea unei perechi de plăci video într-un singur sistem pentru a mări performanțele acestuia.

Fondată în 2002, AGEIA a introdus o unitate de procesare fizică ce poartă numele de PhysX. De asemenea, ATI a demonstrat că este posibilă utilizarea unei plăci video obișnuite pentru a îndeplini aceleași sarcini ca AGEIA PhysX. Demonstrația a fost făcută folosind un sistem tri-GPU. Ca răspuns, NVIDIA a anunțat încheierea unui parteneriat cu Havok, care avea ca scop introducerea unei soluții similare. În încercarea de a anticipa implementarea unei astfel de tehnologii, producătorii de plăci de bază au început să producă modele echipate cu trei sloturi PCI Express x16.

Deși există mai multe implementări diferite ale conceptului multi-GPU, niciuna dintre ele nu s-a bucurat de un succes prea mare. Atât SLI, cât și CrossFire presupun cheltuieli colaterale mari și de multe ori performanțele obținute nu sunt cele dorite. Astfel, în cele mai multe cazuri, o configurație SLI sau CrossFire realizată cu două soluții grafice mainstream nu reușește performanțe mai bune decât o placă video high end cu preț similar. Un utilizator poate opta și pentru o configurație multi-GPU realizată cu soluții high end. O astfel de investiție nu este însă justificată, din moment ce o singură placă video high end poate satisface cerințele tuturor jocurilor disponibile pe piață. Se cunosc totodată limitările impuse de procesoare, a căror putere de calcul este mult inferioară unui GPU. De aici rezultă un spor de performanță destul de mic în cazul montării a două soluții grafice high end în același sistem.

Utilizarea celei de-a treia soluții grafice într-un sistem pentru a realiza calcule fizice pare cel mai interesant aspect al tehnologiilor multi-GPU. Acest lucru nu se întâmplă însă decât în teorie, deoarece o astfel de configurație nu este încă disponibilă pentru consumatorul final. Trebuie să recunosc însă că ea ar fi foarte utilă, având ca rezultat o încărcare redusă a procesorului și implicit un spor considerabil de performanță.

Între timp, NVIDIA se pregătește să introducă Three-way SLI, o tehnologie care, după cum reiese și din denumire, permite montarea a trei plăci video în același sistem. Dacă o configurație SLI cu două plăci video nu este justificată din punct de vedere financiar, îmi vine greu să cred că vor fi mulți utilizatori care vor monta trei plăci video în sistemele lor. Este greu de crezut că trei unități de procesare grafică mainstream vor fi mai performante decât o soluție high end cu preț de achiziție similar. O configurație Three-way SLI realizată cu modele high end pune la dispoziția utilizatorului o putere de procesare imensă. Acesta nu se va putea bucura însă de ea, așa cum nu se poate bucura de întreaga putere de procesare oferită la ora actuală de două plăci video GeForce 8800 GTX sau GeForce 8800 Ultra.

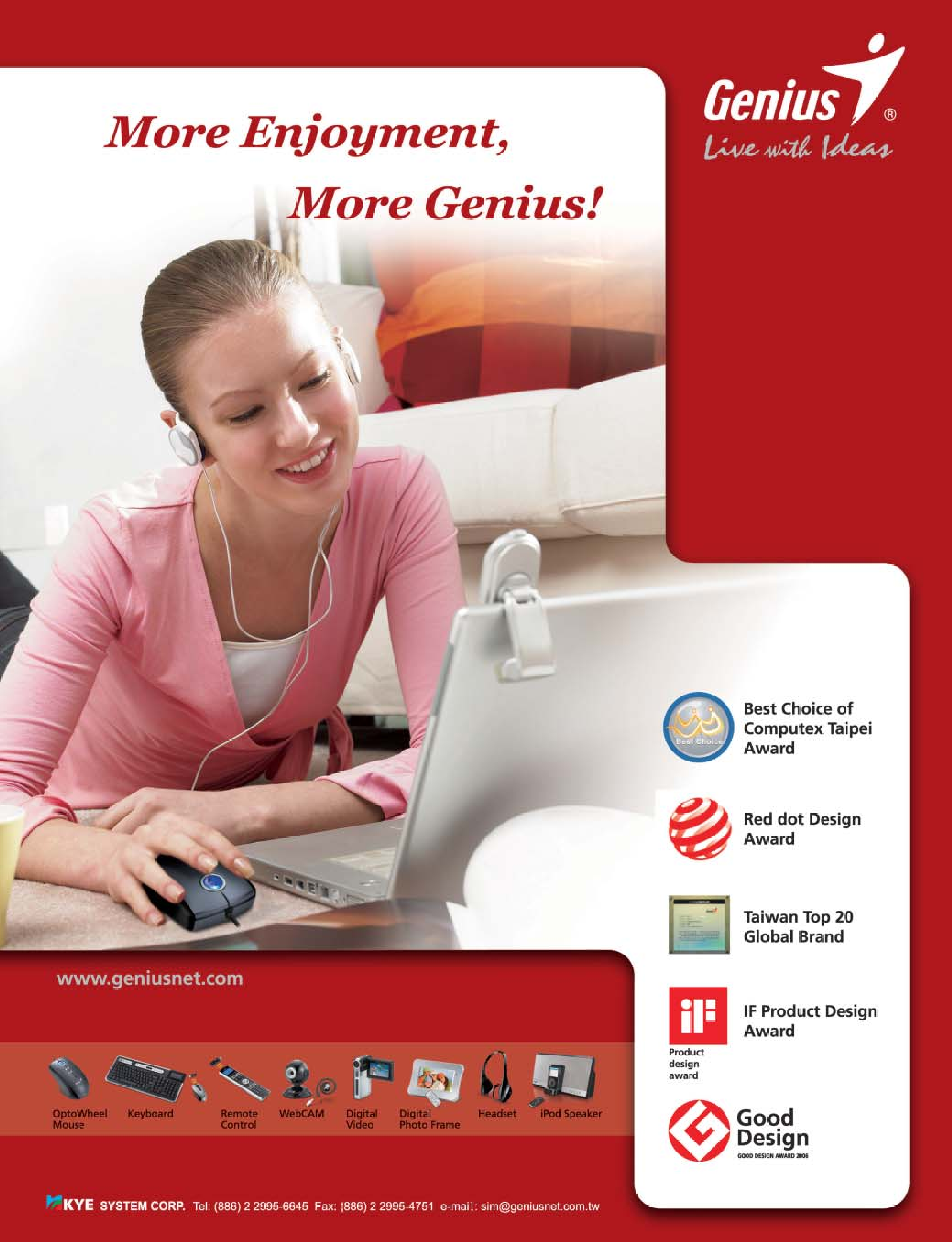
Soluțiile multi-GPU se bucură, fără discuție, de atenția pasionaților de overclocking extrem, însă deocamdată nu reprezintă soluții viabile pentru cea mai mare parte a utilizatorilor.



PLATFORMA DE TEST

Plăci de bază LGA775 / Socket AM2:
CPU - Intel Core 2 QX6700/Athlon64 3800+
Memorie - 2x1024MB GeIL DDR2-800 4-4-4-12/2x512MB GeIL DDR2-800 4-4-4-12
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 80GB
VGA - Leadtek PX8800GTS TDH/ATI Radeon X1900XTX
Sursă - Fortron Epsilon 600W

Plăci video PCI-Express:
CPU - Intel Core 2 QX6700
Placă de bază - MSI P35 Platinum
Memorie - 2x1024MB GeIL DDR2-800 4-4-4-12
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 80GB
Sursă - Fortron Epsilon 1010W


Genius
Live with Ideas
More Enjoyment,
More Genius!
www.geniusnet.com
OptoWheel Mouse
Keyboard
Remote Control
WebCAM
Digital Video
Digital Photo Frame
Headset
iPod Speaker
Best Choice of Computex Taipei Award
Red dot Design Award
Taiwan Top 20 Global Brand
IF Product Design Award
Product design award
Good Design
GOOD DESIGN AWARD 2006
KYE SYSTEM CORP. Tel: (886) 2 2995-6645 Fax: (886) 2 2995-4751 e-mail: sim@geniusnet.com.tw

ULTIMA ORĂ

NOUTĂŢILE CARE MERITĂ TOATĂ ATENŢIA

PE SCURT

HITACHI DEZVOLTĂ UN DISC BLU-RAY DE 100GB COMPATIBIL CU PLAYERELE EXISTENTE

Hitachi a dezvăluit la CEATEC JAPAN 2007 că a reuşit să creeze un disc Blu-ray cu 4 straturi, capabil să ofere o capacitate de stocare de până la 100GB. Conceptul de disc multi-layer este adoptat şi de alţi producători, însă Hitachi afirmă că tehnologia sa quad layer va fi compatibilă cu playerele Blu-ray existente printr-un simplu update de firmware. Hitachi a afirmat că lucrează şi la o versiune cu 8 straturi, ce va permite capacităţi de stocare de până la 200GB.

www.hitachi.com

TRANSCEND LANSEAZĂ A DOUA GENERAŢIE DE DRIVE-URI SOLID STATE

Acestea sunt construite în formatul 2.5", folosesc interfaţa SATA şi oferă capacităţi de până la 32GB. Conform Transcend, acestea oferă o performanţă superioară harddisk-urilor tradiţionale şi un consum de energie cu până la 80% mai mic. Deşi capacitatea de stocare este net inferioară harddisk-urilor obişnuite, drive-urile solid state au avantajul de a nu avea componente în mişcare, fapt ce conferă o rezistenţă sporită la şocuri şi timpi de acces mult reduşi.

www.transcendusa.com

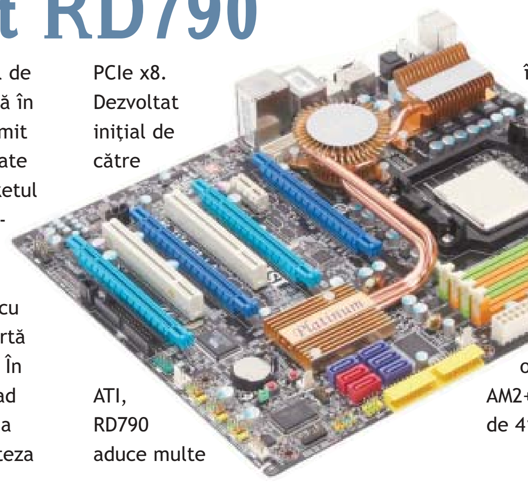
AMD LANSEAZĂ RADEON HD 2900 GT

Radeon HD 2900 GT este bazat pe chipset-ul R600, folosit la ora actuală pentru HD 2900 XT, însă tactat la 600MHz şi cu specificaţii modificate. Astfel, acesta va beneficia de 240 de procesoare de stream şi 256MB de memorie GDDR3 tactată la 1600MHz şi de un bus de 256 biţi. Performanţa oferită îl va situa între Radeon HD 2900 Pro şi Radeon HD 2600 XT cu GDDR4. Soluţia de răcire aleasă este aceeaşi ca şi la HD 2900 XT, însă este de aşteptat să fie ceva mai silenţioasă datorită consumului mai mic. Ca şi fraţii săi mai mari, HD 2900 GT oferă suport DirectX 10 şi CrossFire nativ, procesare audio 5.1 şi suport pentru decodare HDCP a conţinutului protejat.

www.amd.com

MSI

MSI anunţă prima sa placă de bază cu chipset RD790



K9A2 Platinum este primul model de placă de bază de la MSI construită în jurul chipset-ului AMD RD790, numit oficial 790FX. Aceasta suportă toate procesoarele compatibile cu socketul AM2+ - Phenom quad-core, triple-core şi dual-core - precum şi procesoarele existente pe socket AM2. K9A2 Platinum este dotată cu patru sloturi PCIe 2.0 x16 şi suportă tehnologia Triple Play de la AMD. În plus, MSI oferă suport pentru Quad Crossfire, care permite folosirea a patru plăci video conectate la viteza PCIe x8. Dezvoltat iniţial de către ATI, RD790 aduce multe îmbunătăţiri faţă de învechitul RD580 şi este fără îndoială primul chipset cu adevărat high end de la AMD după ani buni. Gândit special pentru noua gamă de procesoare Phenom, acesta oferă suport pentru specificaţiile AM2+, Hyper Transport 3.0 şi un total de 41 de lane-uri PCIe 2.0.

www.msi.com.tw

AMD

AMD reduce preţurile procesoarelor desktop



AMD a scăzut preţurile pentru procesoarele desktop dual core şi single core cu câteva săptămâni înainte de introducerea noii game de procesoare Phenom. Noua reducere de preţuri împinge şi mai mult actualele modele de vârf către segmentul mainstream şi entry level, făcând astfel loc noii generaţii. Pe lângă reducerea preţurilor, AMD a introdus şi două modele noi de procesoare cu consum redus. Modelul LE-1620, cu 1MB cache L2 şi o frecvenţă de 2.4GHz va costa 53USD, iar modelul LE-1600 cu 1MB cache L2 şi 2.2 GHz va costa 47USD. Astfel, excluzând modelul Quad FX-74, care costă 599 dolari, AMD oferă 14 modele de procesoare cu preţuri cuprinse între 68USD pentru Athlon 64 X2 4000+ şi 220USD pentru modelul X2 6400+ Black Edition. În comparaţie, excluzând modelele Extreme Edition, Intel oferă 22 de modele de procesoare quad core şi dual core, cu preţuri între 74 şi 530USD. LE-1620 şi LE-1600 sunt procesoare single core cu nucleu pe 65nm bazate pe arhitectura Athlon 64.

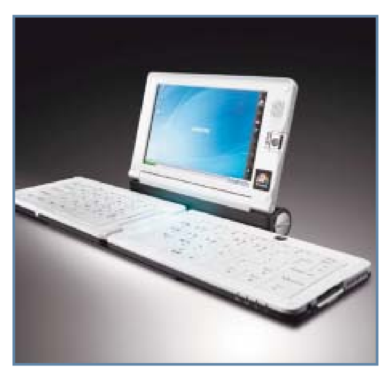
www.amd.com

SAMSUNG

Samsung prezintă PC-ul ultraportabil SPH-P9200

SPH-P9200 este un sistem PC ultraportabil, construit în jurul unui procesor VIA C7-M ajutat de 512MB memorie RAM. Partea de stocare este asigurată de un harddisk de 30GB, suficient pentru sistemul de operare şi un număr considerabil de aplicaţii şi fişiere. Tastatura oferită este pliabilă, în format QUERTY aproape complet. Software-ul MyPen şi un joystick optic cu butoane joacă rolul de mouse. Ecranul LCD de 5" oferă o rezoluţie nativă de 800x480 pixeli, dar poate afişa şi rezoluţii mai mari prin interpolare. Bateria oferită permite o autonomie de 2.5 ore, ce poate fi mărită la 5 ore folosind bateria extinsă. Sunt oferite posibilităţi multiple de conectivitate prin opţiuni ce includ WiFi, WiBro si HSDPA. Pentru conectivitate sporită, este oferit un slot pentru card SIM, dar şi un port cu 15 pini numit SlashGear, ce permite conectarea diferitelor accesorii.

www.samsung.com



ELPIDA

Elpida introduce un chip de memorie ce funcţionează la 4.8GHz

Elpida Memory şi Rambus au prezentat un chip de memorie cu o capacitate de 512MB, cu structură XDR DRAM, capabil să funcţioneze la frecvenţa de 4.8GHz, pentru o lăţime de bandă de până la 9.6GB/s. Acesta este produs pentru aplicaţii de înaltă performanţă, cum ar fi televiziunea de înaltă definiţie (HDTV), consolele de jocuri, serverele şi staţiile de lucru. Fabricat în litografie de 70nm, acesta oferă o lăţime de bandă de până la şase ori mai mare decât memoriile DDR2-800 obişnuite. XDR DRAM utilizează tehnologii patentate de Rambus, cum ar fi Differential Rambus Signaling Level (DRSL) şi Octal Data Rate (ODR). DRSL minimizează oscilaţiile de semnal şi interferenţele, iar ODR permite transferul a până la 8 biţi de date pe ciclu de ceas pentru o frecvenţă efectivă de 4.8GHz obţinută cu doar 600MHz frecvenţă de bază. Tehnologia FlexPhase asigură o sincronizare precisă a datelor.

www.elpida.com



MICROSOFT

Microsoft lansează noi playere MP3 Zune

Noua gamă Zune de la Microsoft include un model dotat cu harddisk ce oferă o capacitate de stocare de 80GB, precum şi două modele bazate pe memorie flash, ce oferă capacităţi de 4GB şi 8GB. Toate cele trei modele vor putea fi achiziţionate începând cu



această lună. Din punctul de vedere al construcţiei, noile modele sunt mai mici şi mai compacte decât cele pe care le înlocuiesc şi au fost echipate cu un nou sistem de control, botezat Zune Pad. Practic, acesta este un buton mare semirectangular, sensibil la atingere. Pentru a naviga printre melodii, utilizatorii nu trebuie decât să atingă cu degetele suprafaţa butonului sau să apese cele patru laturi şi centrul butonului. Noile dispozitive au capabilităţi Wi-Fi, precum şi un nou software ce le permite utilizatorilor să descarce melodiile favorite, folosind reţeaua wireless. Microsoft va face câteva schimbări suitei sale software pentru PC, dar şi magazinului său virtual Zune Marketplace. Acesta va stoca peste un milion de melodii în format MP3 fără a mai încorpora sistemul DRM (Digital Rights Management) de protecţie a drepturilor de autor. Software-ul Zune va permite utilizatorilor să importe conţinut video înregistrat prin intermediul Windows Media Center pentru Vista Home Premium sau Vista Ultimate. În plus, Microsoft va lansa Zune Social, o comunitate online unde utilizatorii vor putea să discute preferinţele muzicale.

www.microsoft.com

Rezultatele concursului "Umflă potul!" din numărul 90

"Potul" 90 - PCCenter.ro a fost umflat!

Premiile concursului "Umflă potul" din numărul 90 al revistei au fost premii MSI oferite de PCCENTER.ro. Câştigătorii premiilor PCCENTER.ro au fost: **Tomescu Cristian** din Năvodari, judeţul Constanţa - o placă video MSI RX1900, **Dugulescu Ovidiu** din Arad - o placă de bază MSI P6N SLI, Socket LGA775, **Doicaru Dan** din Slatina, judeţul Olt - o placă de bază MSI P965 Platinum, Sochet LGA775 şi **Ivaşcu Georgian** din I.L. Caragiale, judeţul Dâmboviţa - un notebook MSI M670X - 055EU, diagonala de 15.4 inch, memorie RAM: 1GB DDR2, capacitate HDD: 80GB, baterie Litiu Ion 6 celule.

Cei care au completat formularele şi le-au trimis până la data de 8 octombrie 2007 (data poştei) au participat la tragerea la sorţi efectuată la sediul XtremPC.

Filmul tragerii la sorţi îl puteţi viziona pe DVD-ul XtremPC. Vă urăm mult succes la următoarele concursuri!



PE SCURT

NVIDIA VA LANSA UN CHIPSET CU GRAFICĂ INTEGRATĂ PENTRU AMD

Nvidia va lansa chipset-ul MCP72 IGP în decursul acestui an, la sfârşitul lunii noiembrie sau începutul lunii decembrie. Acesta va fi lansat în două versiuni: MCP72XE pentru gama high end şi MCP72P pentru sectorul mainstream. Amândouă vor suporta HyperTransport 3.0 şi noua gamă de procesoare AMD Phenom.

www.nvidia.com

INTEL VA LANSA UN NOU PROCESOR PENTRU DISPOZITIVE MOBILE

Aflat la baza platformei Intel Menlow, Silverthrone este un procesor cu consum foarte mic pentru dispozitive mobile, sisteme PC ultraportabile şi sisteme PC cu preţ de achiziţie mic destinate pieţelor în dezvoltare. Acesta va opera la frecvenţe între 1.1GHz şi 1.4GHz şi va fi echipat cu 512KB cache L2 pentru o performanţă comparabilă cu prima generaţie Pentium M. Fabricat în litografie pe 45nm, Intel Silverthrone va avea un consum de numai 0.55W şi un cost redus datorat dimensiunilor sale foarte mici.

www.intel.com

NVIDIA A LANSAT GEFORCE 8800GT

Nvidia a lansat GeForce 8800GT pe data de 29 octombrie, ca răspuns pentru Radeon HD 2900 PRO de la AMD. GeForce 8800GT este bazat pe chipset-ul grafic G92, tactat la 600MHz. Pentru a ţine piept competiţiei de la AMD, acesta va dispune de 112 unităţi de shader ce funcţionează la 1500MHz şi 256MB sau 512MB memorie video tactată la 1800MHz pe un bus de 256 biţi. Performanţa oferită se situează foarte aproape de nivelul actualului 8800GTS, ce va primi şi el o actualizare prin mărirea numărului de procesoare de stream la 112 unităţi. Restul specificaţiilor pentru 8800GTS vor rămâne neschimbate.

www.nvidia.com

PHILIPS INTRODUCE NOI PLAYERE MEDIA BAZATE PE MEMORIE FLASH

Philips a lansat un nou media player ce ţinteşte piaţa mainstream. SA9345 suportă capacităţi între 2GB şi 4GB şi dispune de un ecran color de 1.8 inch. Principalele atracţii vor fi butoanele sensibile la atingere şi dimensiunile sale reduse. Pe lângă obişnuitele formate MP3 şi WMA, acesta va include un tuner radio FM, precum şi suport pentru redarea clipurilor video în format WMV.

www.consumer.philips.com

PE SCURT

INTEL DEZVOLTĂ O NOUĂ ARHITECTURĂ DE PROCESOR

Intel dezvoltă o nouă arhitectură de procesor pentru sistemele mobile low cost, incluzând OLPC. În acest moment, Intel nu dispune de niciun procesor capabil să întrunească specificaţile programului OLPC (un laptop pentru fiecare copil), categorie unde procesorul AMD Geode LX-700 tronează. Proiectul OLPC propune crearea unor sisteme PC portabile cu preţ redus, preţul recomandat pentru un astfel de sistem fiind de 100 USD.

www.intel.com

MATROX ANUNŢĂ O PLACĂ VIDEO CU CONSUM REDUS DE ENERGIE

P690 de la Matrox, este un model de placă video cu un consum foarte redus de energie, destinată sistemelor desktop unde eficienţa şi consumul de energie sunt factori de decizie importanţi. P690 este oferită în şase versiuni ce folosesc interfaţa PICe X16, dotate cu 128MB şi 256MB de memorie şi un consum între 10W şi 12W.

www.matrox.com

AMD LANSEAZĂ NOI TUNERE TV PE USB, PCI ŞI PCI EXPRESS

AMD anunţă trei noi tunere TV ce oferă suport HDTV pentru PC. Modelul TV Wonder 650 Combo oferă două tunere încorporate, ce permit vizionarea a două canale TV simultan, în sistem digital şi analog, precum şi înregisrarea de conţinut digital necriptat. TV Wonder 600 şi TV Wonder 600 PCI Express sunt identice, cu excepţia interfeţei folosite. Acestea permit, de asemenea, recepţionarea şi înregistrarea de conţinut digital şi analog, folosind tehnologia Clear Qam.

www.amd.com

GOTHAM G213, SUBWOOFERUL DE 3.8KW

Cei de la JL Audio au creat cel mai puternic subwoofer din lume, cu o putere de 3.8KW. Cu specificatii formidabile si aproape absurde, acest subwoofer poate crea impresia simularii unui cutremur ce se poate simti de la peste 800 de metri. Cu cele doua difuzoare de 13.5 inch diametru, acest subwoofer de 160Kg este construit manual din pereti de fibră de sticlă cu o grosime de aproape 3 cm în aproape o luna de zile si costa nu mai putin de 11000 de dolari.

home.jlaudio.com

AMD

AMD licenţiază tehnologie grafică pentru Qualcomm

Tehnologia din spatele soluţiilor grafice prezente în consolele Xbox 360 şi plăcile video din generaţia Radeon HD ar putea ajunge în curând şi în telefoanele celulare. AMD a anunţat că a licenţiat arhitectura sa pentru shadere unificate pentru folosirea de către firma de telecomunicaţii mobile Qualcomm în chipset-urile Mobile Station. Deoarece Qualcomm este un fabricant de top de chipset-uri pentru telefoane mobile, acordul de licenţiere încheiat de AMD poate aduce tehnologia OpenGL ES 2.0 milioanelor de utilizatori de telefoane mobile. AMD îl citează pe Alex Caccia, CEO Ideaworks, spunând că următoarea generaţie a arhitecturii dispozitivelor mobile va aduce împreună cu suportul OpenGL ES 2.0 o adevărată revoluţie în lumea jocurilor pe dispozitivele mobile. Acordul de licenţiere încheiat este menit să servească drept fundaţie pentru o paletă de noi capabilităţi ale dispozitivelor mobile bazată pe aceeaşi grafică spectaculoasă prezentă în jocurile actuale pe consolă şi PC.



www.amd.com

PANORAMTECH

Panoram lansează un monitor LCD 3D

Panoram PSP 2400 este un monitor cu o diagonală de 24 inch în format HD 3D LCD. Acesta foloseşte un panou stereoscopic pasiv ce poate funcţiona şi ca un monitor obişnuit la rezoluţia 1920x1200 pixeli în modul mono. Conform fabricantului, se poate comuta oricând între cele două moduri şi oferă un unghi de vizibilitate foarte larg, mulţumită polarizării circulare a panoului. Panoram se asteaptă ca acest monitor să fie folosit în aplicaţii desktop high end şi în industrie, cum ar fi proiectare şi inginerie, sisteme de apărare militare şi aplicaţii ştiinţifice. Conectivitatea este asigurată de conectori DVI dual link, analog HD15 şi component. Modelul standard poate fi implementat ca monitor desktop pentru unul sau doi utilizatori, dar opţional se poate folosi împreună cu un suport VESA pentru montarea pe perete sau în expoziţii. Preţul de vânzare recomandat de 4995USD reprezintă, conform producătorului, doar o fracţiune din preţul unui sistem de proiectare 3D.

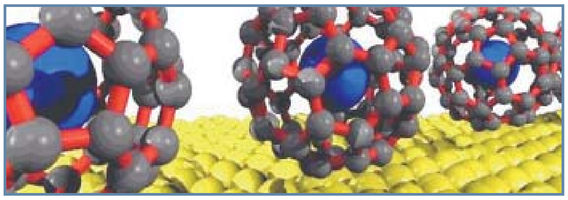


www.panoramtech.com

FLORIDA STATE UNIVERSITY

Calculatoarele quantice, cu un pas mai aproape de realitate

National High Magnetic Field Laboratory din cadrul Florida State University a anunţat descoperirea unui nou material ce ar putea reprezenta pentru viitorul calculatoarelor quantice ceea ce este siliconul pentru calculatoarele de azi. În curând, cuvântul qubit ar putea deveni uzual în vocabularul IT. Majoritatea semiconductorilor fabricaţi în prezent au ca unitate de măsură de referinţă bit-ul. Acesta reprezintă starea de pornit/oprit în sistem electric sau 1 şi 0 în sistemul binar. Qbit-ul este echivalentul celei mai mici bucăţi de informaţie pentru calculatoarele quantice. Spre deosebire de bit, un qbit poate avea mai multe valori simultan. Este chiar posibil ca un qbit să aibă simultan valoarile 1 şi 0. Calculatoarele convenţionale pe bază de siliciu îşi ating cu rapiditate limitele fizice. Procesele de fabricaţie nu pot fi optimizate la infinit şi foarte curând se vor atinge limite ce nu mai vor putea fi depăşite prin metode convenţionale. Noul material promite să permită folosirea efectelor quantice ce împiedică miniaturizarea semiconductorilor actuali pentru rezultate productive. De exemplu, la dimensiuni foarte mici, rotirea magnetică a electronilor poate fi folosită pentru a stoca informaţie în locul tranzistorilor. Testele au arătat că noul material poate permite până la 500 de operaţii într-un spaţiu de 10 microsecunde înainte de a pierde abilitatea de reţinere a informaţiei. Deşi asta îl face un bun candidat pentru un viitor qbit, realitatea este că suntem încă departe de a avea un calculator quantic funcţional. Totuşi, aceşti primi paşi pot constitui fundaţia pentru calculatoarele viitorului.



www.magnet.fsu.edu

Samsung lansează în premieră un monitor LCD cu tehnologie UbiSync

Monitorul Samsung 940UX este primul monitor LCD de 19” cu conectare la portul USB. Acesta suportă tehnologia UbiSync, care permite conectarea mai multor monitoare direct la portul USB, în loc de portul VGA, fără a mai fi nevoie de o placă video în sistem sau alt hardware video special. Afişarea imaginii este asigurată de o placă video integrată în monitor, ce conţine driverele software necesare pentru instalarea automată pe orice sistem PC ce rulează Windows XP. Conform companiei, sunt eliminate astfel inconvenienţele generate de necesitatea achiziţionării de plăci video separate şi instalarea driverelor. Monitorul este potrivit pentru utilizatorii ce au nevoie de un al doilea sau chiar al treilea monitor, dar nu dispun de conexiunile necesare sau de slot de expansiune pentru o placă video suplimentară. Utilizatorii pot conecta până la şase monitoare la un singur calculator, obţinând astfel un spaţiu de lucru total de 114”. Pentru flexibilitate, 940UX este prevăzut şi cu porturi convenţionale VGA si DVI. Chiar dacă performanţa 3D oferită de placa video integrată nu se va apropia de nivelul unei soluţii grafice obişnuite, conform producătorului tehnologia UbiSync permite atingerea unei adâncimi de culoare de 32 de biţi şi redare video la calitate DVD.



www.samsung.com

PE SCURT

PRIMUL TELEFON CU GPS DE LA SAMSUNG

Telefonul i550 de la Samsung este primul model al companiei ce oferă un sistem GPS. Deşi preţul de vânzare nu a fost încă anunţat, este de aşteptat ca noul telefon să fie unul dintre modelele mai ieftine ce conţin această tehnologie. Acesta urmează să fie lansat în Europa în decursul lunii noiembrie.

www.samsung.com

HITACHI PROMITE HARDDISK-URI DE 4TB

Hiachi a anunţat o nouă tehnologie de fabricaţie a capetelor de citire pentru harddisk-uri, ce permite atingerea unor capacităţi de până la 1TB pentru harddisk-urile de laptop şi 4TB pentru cele desktop. Un alt beneficiu al folosirii unor capete de citire/scriere mai mici este reducerea zgomotului produs la accesarea datelor.

www.hitachi.com

MOTOROLA

Razr2 de la Motorola, placat cu aur

Motorola va lansa în curând o nouă versiune de lux a telefonului Razr2 V8 placată cu aur. „V8 Luxury Edition” este gândit pentru utilizatorii foarte pretenţioşi ce doresc un amestec îndrăzneţ între tehnologia de vârf şi un design extravagant şi sofisticat. Noul telefon afişează un contrast puternic între finisajul negru şi suprafeţele placate cu aur de 18 şi 24 de carate. Potrivit fabricantului, spatele telefonului a fost acoperit cu un material moale la atingere, ce dă impresia de piele de şarpe. Detaliile tehnice rămân neschimbate şi includ compatibilitate quad-band, un display de foarte bună calitate cu o rezoluţie de 240x320 pixeli, 2GB memorie şi o cameră foto de 2 megapixeli cu zoom 8X şi captură video în format MPEG4. Ca accesorii suplimentare sunt oferite o cască Bluetooth placată cu aur de 18 carate şi o husă din piele. Bateria oferită are o autonomie de până la 500 de minute de convorbire şi 280 de ore de standby.



www.motorola.com



iMAC
UN DESKTOP FĂRĂ CABLURI

Cel mai celebru sistem desktop produs de Apple, iMac, a fost relansat de curând într-o nouă versiune, aducând un design modern şi configuraţii mai bune

APPLE ESTE UNA DINTRE ACELE PUŢINE COMPANII IT care nu mai au nevoie de nicio prezentare, produsele sale fiind cunoscute, chiar dacă doar prin prisma numelui, tuturor utilizatorilor. Adulată sau criticată, Apple s-a dovedit de-a lungul timpului o companie care a trasat tendinţe de design şi ergonomie care au contribuit din plin la dezvoltarea universului IT cunoscut astăzi.

Născut în 1998, iMac a fost, de la bun început, un produs dedicat aproape exclusiv consumatorilor casnici. Introducând litera "i" în cadrul denumirii şi anunţând că aceasta este simbolul conectivităţii facile la Internet, Apple a adus, odată cu campaniile agresive de marketing, şi o serie de schimbări importante. Această literă va face istorie, fiind utilizată pentru o serie largă de produse hardware şi software Apple, fiind ulterior împrumutată şi de către alţi producători. Apple a fabricat un produs compact, care oferea atât calculatorul, cât şi monitorul aferent în cadrul unei singure carcase, singurele cabluri care au supravieţuit fiind cele de alimentare, de reţea şi pentru periferice. Odată cu apariţia reţelelor wireless şi a perifericelor care utilizează aceeaşi tehnologie radio, iMac a devenit practic un calculator care necesită un singur cablu de conectare: alimentarea.

NOUL iMAC

Lansată în august 2007, cea mai nouă versiune de iMac este bazată pe microarhitectura Intel Core, fiind disponibilă pe piaţă în 4 variante. Acestea partajează o serie de componente comune, cum ar fi placa de bază cu chipset Intel Mobile PM965, unitate optică DVD-RW, suport pentru reţea Ethernet şi wireless, 2 porturi Firewire 400 şi Firewire 800, porturi USB (3 amplasate pe partea posterioară a sistemului şi 2 pe tastatură), camera Web iSight, tastatură, mouse cu 4 butoane, telecomandă şi un sistem audio încorporat care oferă o putere de 24W RMS.

Cele patru modele sunt departajate, în modul cel mai vizibil, de dimensiunea ecranului. Modelele de vârf dispun de un ecran widescreen de 24" cu rezoluţia maximă de 1920x1200 pixeli, panoul fiind unul de tip H-IPS produs de LG.Philips. Deşi Apple nu face publice astfel de detalii, tipul panoului este unul cu un timp de răspuns de 14ms. Alegerea panoului pentru modelele cu diagonală de 20" a fost mai puţin inspirată; panoul de tip TN, cu rezoluţia maximă de 1680x1080, a fost criticat de nucleul dur al cumpărătorilor Apple, cei care doresc întotdeauna o calitate grafică ireproşabilă.

Alegerea configuraţiei, şi aşa destul de săracă, trebuie făcută cu atenţie, pentru că în momentul achiziţionării singurele posibilităţi de modificare a hardware-ului implicit sunt cantitatea de memorie, mărimea discului fix,





alegerea variantelor wireless de periferice şi posibilitatea achiziţionării unui modem dial-up cu conectare USB. Ulterior, posibilităţile de upgrade sunt şi mai limitate, utilizatorul având doar posibilitatea ataşării unor noi module de memorie, accesul la sloturi făcându-se simplu, prin îndepărtarea unui panou plasat pe marginea inferioară a ramei ecranului.

UN CALCULATOR ÎNTR-UN MONITOR

Cel mai impresionant punct al produsului iMac este, fără nicio îndoială, aspectul exterior. Combinaţia de aluminiu şi plastic negru este baza unui produs cu o estetică deosebită. Nimic din ceea ce ar putea umbri linia simplă creată de designeri nu este lăsat la vedere: butonul de pornire este amplasat în spatele ecranului, conectorii audio, video, Firewire şi USB sunt grupaţi discret în aceeaşi zonă, iar camera Web încorporată este aproape invizibilă. Faţă de vechile versiuni iMac, care au păstrat o linie şi o culoare aproape constante din 2004, noul model este bazat pe aceeaşi linie pe care se bazează şi noile playere iPod sau celebrul terminal iPhone.

În adâncurile sistemului însă sălăşluieşte un produs la fel de puternic ca orice alt PC din aceeaşi gamă de dotări. În spaţiul îngust din spatele ecranului de 24” se ascunde o placă de bază bazată pe o soluţie mobilă Intel PM965. Aceasta oferă conectivitate gigabit (cu ajutorul unui chip Marvell Yukon 88E8058), un modul wireless Broadcom compatibil cu standardul 802.11n şi o soluţie audio 7.1 de înaltă definiţie bazată de chip-ul Realtek ALC885. Unitatea optică este de tip slot-in şi este amplasată vertical în dreapta ecranului, aceasta fiind un produs Matshita UJ-85J, în timp ce soluţia de stocare aleasă este un disc Western Digital WD3200AAJS.

Chiar dacă majoritatea componentelor sunt dedicate platformelor mobile, căldura emanată este suficient de mare pentru a pune în dificultate un proiectant. Soluţia aleasă a fost



aceea de aşezare a componentelor calde în zona centrală, acolo unde adâncimea carcasei este maximă şi unde s-a putut amplasa, mascată sub braţul de susţinere, duza unui ventilator. Admisia de aer este suplinită de două fante amplasate pe muchia inferioară a sistemului, acolo unde este amplasat şi sistemul audio, evacuarea făcându-se printr-o fantă de mari dimensiuni amplasată în partea superioară a sistemului. Această zonă a panoului posterior, confecţionat din material plastic, devine foarte caldă chiar şi în regim de utilizare normală, acest fapt necauzând însă niciun fel de problemă.

PERIFERICELE

Oferta Apple include, pe lângă calculatorul efectiv, perifericele necesare utilizării, precum şi două prezenţe mai puţin uzuale: o telecomandă şi o cameră Web.

Confecţionată din acelaşi material ca şi sistemul, tastatura este construită în jurul unei plăci de aluminiu de 4mm grosime, care reprezintă de altfel şi structura de rezistenţă. Unghiul ergonomic de înclinare al acesteia este dat de un picior din material plastic care adăposteşte la cele două capete câte un port USB. Layout-ul acesteia este cel românesc, diferind însă prin aşezarea unor caractere şi prin adăugarea tastelor specifice platformelor

Teste de performanţă

3DMark2001SE	26482
3DMark03	10610
3DMark06	3651
Aquamark3	81081
PCMark05	5324
HDD Virus Scan	95.77
HDD File Write	47.52
File compression	10.67
File decompression	158.22
Arhivare WinAce	261”
SisoftSandra Dhrystone	21930
SisoftSandra HDD	78
SisoftSandra Memory	38740

Apple, cum ar fi Option (echivalentul tastei Alt din Windows) şi Command. Tasta Insert din blocul de navigare este înlocuită de o tastă funcţională, menită să activeze funcţiile suplimentare multimedia pentru controlul volumului, luminozităţii şi navigării. Spaţierea tastelor este foarte bună, distanţa dintre acestea permiţând o utilizare comodă pentru orice utilizator, reacţia şi cursa acestora fiind asemănătoare cu cele ale unei tastaturi pentru laptop. Acest aspect, combinat cu subdimensionarea tastei Enter, va cere însă o perioadă de acomodare.

Mighty Mouse, perifericul cu denumire desprinsă din comics-urile americane, este însă unul mult mai interesant. Faţă de soluţiile cunoscute, acesta nu dispune de butoane independente (cu excepţia celor laterale), ci are o structură compactă. Baza acestui periferic este aceea care adăposteşte componentele electronice şi sensorul optic, utilizatorul practic înclind spre stânga sau dreapta carcasa mobilă superioară a lui Mighty Mouse, în funcţie de această mişcare fiind interpretate şi click-urile. Rola de derulare a căpătat o înfăţişare nouă, aceasta fiind o bilă de mici dimensiuni care asigură, în funcţie de setări şi aplicaţia utilizată, de la derularea verticală până la una cu 360 de grade de libertate. Acest mod de utilizare, combinat cu inedita modalitate de derulare şi butoanele laterale amplasate neergonomic fac din Mighty Mouse o soluţie de birou



bună, dar care necesită timp pentru adaptare şi care nu poate fi folosită în jocuri fără a atenta la răbdarea utilizatorului. Ambele periferice pot fi înlocuite, opţional, cu versiunile wireless, degajând complet biroul de orice fel de cablu.

iSight, camera Web inclusă, este un produs de bună calitate. Fără să dispună de funcţii precum focalizare automată sau manuală, aceasta oferă o calitate a imaginii excelentă, fiind îmbunătăţită de un balans automat al luminozităţii rapid şi precis. Apple Remote, ultima surpriză din cutia iMac, este o telecomandă de mici dimensiuni care asigură rularea comodă a aplicaţiei iLife '08, permiţând astfel controlul facil al vizualizării imaginilor şi redării discurilor DVD, precum şi a fişierelor audio şi video locale.

DINCOLO DE HARDWARE

După plecarea din cadrul Apple în 1985, Steve Jobs a fondat compania NeXT, care va produce ulterior un sistem de operare bazat pe UNIX: Nextstep. Odată cu reîntoarcerea acestuia în cadrul companiei pe care a creat-o prin achiziţia Nextstep de către Apple, acesta a adus şi suflul necesar creării unui nou sistem de operare, menit să înlocuiască bătrânul MacOS, ţintă pe care această companie şi-o propusese deja, dar nu o putuse atinge. Ce a urmat este deja o pagină de istorie contemporană: MacOS X a devenit o vedetă, cu facilităţi moderne şi cu o interfaţă accelerată hardware care a devenit un adevărat cult.

Proaspătul utilizator iMac care a venit dintr-un univers Windows va avea, cel puţin în primele ore, o senzaţie discretă de disconfort. Chiar dacă liniile de design şi ergonomie ale acestor două sisteme de operare rivale converg până la un punct, oferind un mediu familiar în care oricine se poate descurca, există foarte multe diferenţe care vor trebui învăţate. Până la urmă însă, strategia de design Apple "Just works" va funcţiona, utilizatorul urmând să descopere un sistem de operare deosebit. Această filozofie va determina nemulţumiri în rândul anumitor utilizatori avansaţi obişnuiţi cu mediul Windows. Cei care însă vor dori şi vor avea răbdarea să pătrundă secretele acestui sistem de operare, dar şi cei care doresc doar să primească un produs solid şi funcţional vor fi mulţumiţi.

În plus faţă de sistemul de operare, iMac vine cu o ofertă software destul de bogată. Aceasta include versiunea completă a suitei iLife '08, care cuprinde produsele iDVD, iMovie, iPhoto, iWeb şi GarageBand. Această suită permite desfăşurarea activităţilor comune cum ar fi vizualizarea imaginilor şi crearea de prezentări, crearea discurilor DVD, crearea facilă de pagini Web şi creaţia muzicală pentru amatori. iLife '08 este controlabil în mod integral cu ajutorul telecomenzii incluse în pachet prin intermediul aplicaţiei grafice Front Row, care se integrează şi cu aplicaţia DVD preinstalată.

Ca orice sistem de operare modern, MacOS X oferă şi o gamă largă de utilitare de sistem şi aplicaţii, dintre care se remarcă browser-ul Safari, clientul de mail şi dicţionarul. Mai multe despre acest sistem de operare deosebit vom discuta într-un număr viitor, odată cu iminenta lansare a noii versiuni 10.5 Leopard.

iMac PUS LA TREABĂ

Modelul testat a inclus un procesor Intel Core 2 Duo T7700 ce rulează la frecvenţa de 2.4GHz, fiind una dintre cele mai puternice soluţii mobile de la Intel. Întregul sistem este compatibil cu cerinţele specifice platformei Intel Centrino Duo, anumite specificaţii tehnice nefiind disponibile în mod oficial. Din punct de vedere al componentelor, iMac-ul poate fi considerat un laptop fără baterie, performanţele sale din această perspectivă fiind foarte bune. Pe de altă parte, iMac-ul se doreşte a fi un sistem pentru lucrul de zi cu zi, aplicaţiile preinstalate de MacOS X vorbind de la sine.

Combinaţia dintre procesorul T7700 şi memoria DDR2 la frecvenţa de 667MHz se dovedeşte a fi destul de eficientă pentru majoritatea aplicaţiilor. 1GB RAM pare să fie o cantitate suficientă pentru sistemul de operare nativ, aplicaţii precum QuarkXpress sau Adobe Photoshop rulând fără probleme. La instalarea unui Windows XP Professional SP2, performanţele s-au menţinut la un nivel înalt, dar au fost momente în care se simţea nevoia unui modul adiţional de memorie. La rularea PCMark06 cu setările implicite s-au obţinut 5324 de puncte, iar testul de arhivare cu WinAce a fost încheiat în 4 minute şi 21 de secunde. Indexul pentru harddisk măsurat cu SiSoft Sandra 2007 a fost 78, iar la testul CPU Dhrystone s-au obţinut 21930 de puncte.

Datorită faptului că sistemul include componente de ultimă generaţie, inclusiv o placă video mainstream, am fi dorit să testăm performanţa în jocuri. Timpul nu a fost de partea noastră, fiind nevoiţi să ne limităm la rularea aplicaţiilor sintetice. Aplicaţia EVEREST a recunoscut placa video ca fiind AMD/ATI Mobility Radeon HD 2600 XT cu o memorie proprie de 256MB. Astfel, în 3DMark2001 SE s-au obţinut 26482 de puncte, iar scorul dat de 3DMark06 a fost de doar 3651 de puncte. Performanţa modestă este pe măsura aşteptărilor. Trebuie ţinut cont însă de faptul că platforma nu a fost creată pentru gaming, numărul jocurilor compatibile cu Mac OS fiind limitat. Un alt factor demn de luat în considerare atunci când vorbim de rularea jocurilor este ecranul. Matricea H-IPS va fi foarte apreciată pentru design şi prelucrarea imaginilor. Din păcate, la rularea filmelor şi a jocurilor, efectul de ghosting a fost remarcat. Cele 14ms, chiar dacă reprezintă o performanţă pentru acest tip de ecran, influenţează semnificativ cadrele în mişcare. Rezoluţia panoului va fi apreciată de cinefili, în mod special datorită potenţialului de a reproduce fără redimensionare filmele HD 1080p.

CONCLUZIE

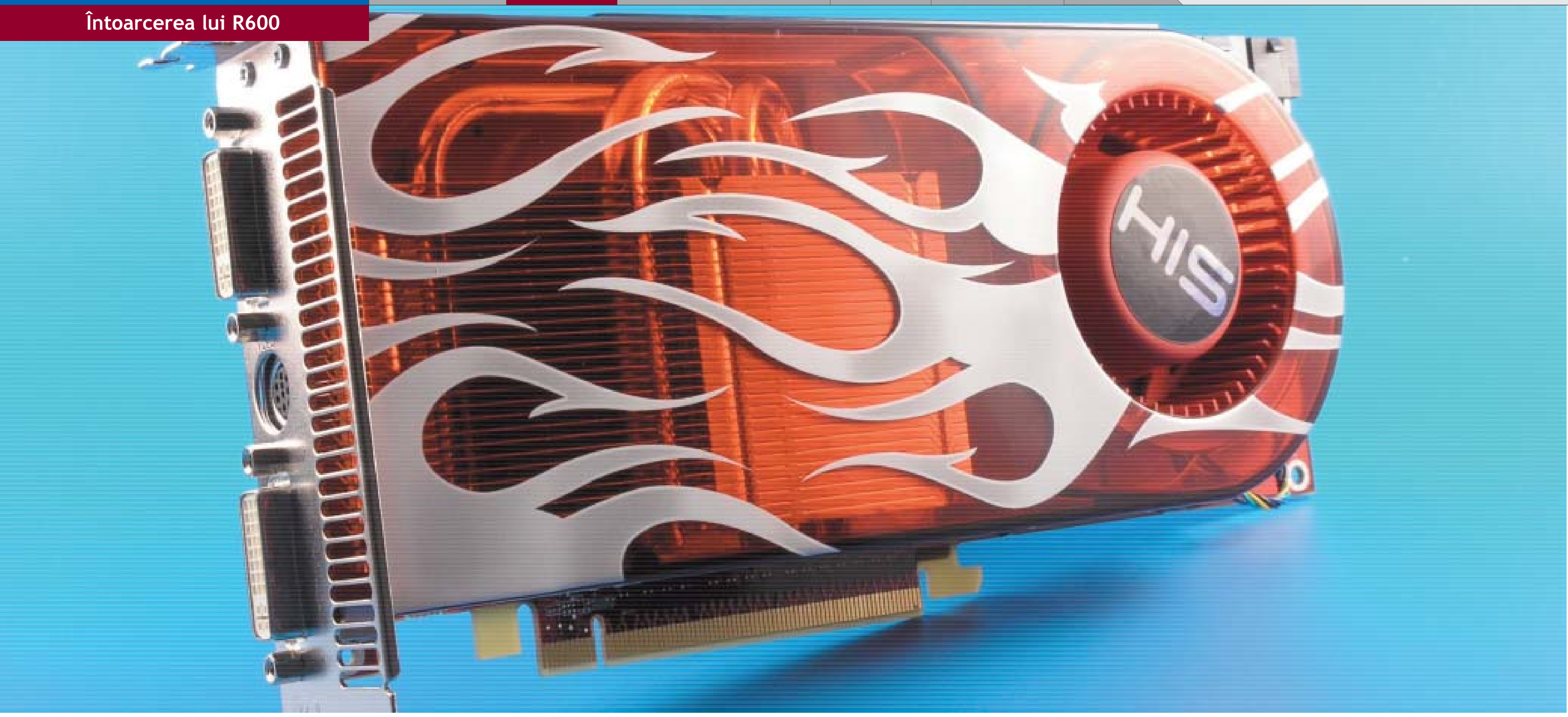
Pentru utilizatorii Apple, acest nou iMac aduce o schimbare de design şi un nivel superior de performanţă faţă de versiunea anterioară din 2006. Din punctul de vedere al unui utilizator care doreşte un sistem compact şi performant, iMac-ul este o opţiune foarte interesantă, facilitând atât rularea celebrului sistem de operare OS X cât şi al clasicului Windows XP. Amatorii de overclocking, modări sau modificări vor fi însă mai puţin entuziasmaţi, un sistem practic închis, chiar dacă impresionant ca aspect, fiind departe de ceea ce aceştia şi-ar dori.

Dorian Prodan
dorian.prodan@xtrempc.ro
Daniel Ion
daniel.ion@xtrempc.ro





PowerColor
HD 2400 PRO
Graphics Engine RADEON HD 2400 PRO
Video Memory 256MB MB DDR2
Engine Clock 525 MHz
Memory Clock 400 MHz x 2
Memory Interface 64bit
Welcome to the PowerColor World!
Mainstream & Entry Level
DX 10 Graphic Cards
ARRIVE!
HD 2600
PowerColor
ALINE DISTRIBUTION GRUP
IN THE FIRST LINE OF IT
Str. Logofat Tautu nr. 66
Tel.: +4 021-317.56.56
Mail: sales.bucuresti@aline.ro
www.aline.ro



ÎNTOARCEREA LUI R600

RADEON HD 2900 PRO

Prin Radeon HD 2900 PRO AMD/ATI propune o placă din seria Radeon HD 2900 foarte capabilă şi la un preţ foarte competitiv, însă va reuşi să-şi atingă scopul?

PRIMA PLACĂ GRAFICĂ HIGH END DIRECTX 10 lansată de AMD/ATI este Radeon HD 2900 XT. Deşi pe internet circulau zvonuri care anunţau ca sigură lansarea unui număr de noi modele din seria Radeon HD 2900 imediat după HD 2900 XT, acestea au întârziat să apară. NVIDIA, în schimb, a lansat mai multe versiuni ale generaţiei GeForce 8800, versiuni care se încadrează în diferite categorii de preţ. Astfel, există modelele GeForce 8800GTS cu 320MB, respectiv 640MB, care se încadrează în categoriile de preţ 900-1000 lei, respectiv 1200-1350 lei. Pentru a contracara succesul de care se bucură GeForce 8800GTS 320MB, AMD/ATI a introdus de curând un nou membru al seriei HD 2900, anume Radeon HD 2900 PRO.

COMPETIŢIA

Odată cu apariţia fiecărei noi generaţii de plăci video, câştigătorul oficial este compania care produce cea mai rapidă placă grafică high end. Însă această situaţie nu reflectă întotdeauna realitatea, plăcile video high end reprezentând doar un procent destul de mic din vânzări şi implicit din profit. Soluţiile mainstream aduc cele mai mari profituri, iar producătorii se străduiesc să comercializeze de fiecare dată cea mai atractivă ofertă din această categorie.

Cu toate acestea, plăcile grafice mainstream apărute în ultimii ani tind să ofere performanţe din ce în ce mai slabe în raport cu plăcile grafice high end din generaţiile aferente. Din această cauză, în ultimii ani am asistat la apariţia unor plăci video motorizate de nuclee grafice high end care au unităţi de procesare dezactivate sau defecte (un exemplu ar fi GeForce 7900GS) ori proiectate pe baza arhitecturii acestora (cel mai recent exemplu ar fi Radeon X1950PRO), comercializate la preţuri mult mai apropiate de cele ale modelelor mainstream decât high end. Aceste plăci oferă o performanţă net superioară modelelor mainstream, iar la ora actuală sunt o necesitate pentru cei care doresc o placă video superioară celor mai puternice modele mainstream şi îşi permit din punct de vedere financiar o asemenea achiziţie. De asemenea, din ce în ce mai mulţi cumpărători care ar fi achiziţionat o placă mainstream aleg aceste modele deoarece raportul performanţă/preţ oferit este de foarte multe ori cel mai bun, iar preţurile se încadrează în limita 650-1000 lei, fiind în general cu mult mai ieftine decât plăcile high end.

În funcţie de data apariţiei şi de performanţele oferite, aceste plăci sunt încadrate de către producători fie în categoria mainstream, fie în categoria high end.

RADEON HD 2900 PRO

Primele informaţii despre Radeon HD 2900 PRO care au circulat pe internet anunţau folosirea aceluiaşi nucleu R600 fără procesoare dezactivate, însă la o frecvenţă de lucru de numai 600MHz, faţă de 742MHz pentru versiunea XT, o interfaţă cu memoria grafică pe 256 biţi (faţă de 512 biţi) şi o frecvenţă de lucru a memoriilor grafice de 1600MHz (cu doar 50MHz mai mică), restul specificaţiilor fiind identice cu ale versiunii de top. Acestea nu erau departe de adevăr, specificaţiile anunţate de AMD/ATI la data lansării relevând doar schimbarea interfeţei cu memoria grafică în 512 biţi (la fel ca la Radeon HD 2900 XT) faţă de cei 256 biţi vehiculaţi în zvonuri, restul specificaţiilor rămânând aceleaşi.

Practic, nucleul R600 care motorizează HD 2900 PRO şi HD 2900 XT beneficiază de 320 de procesoare unificate de shader, 16 unităţi de texturare şi 16 unităţi R.B.E. (Render Back End). Încorporând nu mai puţin de 700 de milioane de tranzistoare şi fiind construit folosind un proces de fabricaţie pe 80nm, consumul specificat pentru HD 2900 PRO este de aproximativ 175W (faţă de aproximativ 215W pentru Radeon HD 2900 XT). Placa are suport nativ pentru tehnologiile CrossFire şi Avivo HD, funcţie integrată HDMI şi audio 5.1 surround, practic suportând toate tehnologiile introduse odată cu Radeon HD 2900 XT.

PCB-ul lui HD 2900 PRO este identic cu cel al lui HD 2900 XT din toate punctele de vedere (inclusiv cei doi conectori de alimentare suplimentară, unul cu şase pini şi unul cu opt pini). Totuşi, se observă o îmbunătăţire majoră la capitolul răcire, cooler-ul standard oferit pe HD 2900 XT fiind modificat prin

	HIS Radeon HD 2900PRO		Gainward GeForce 8800GTS GSGLH
			
Chipset	**R600**		**G80GTS**
Frecventa chipset/shader/memorie	600MHz/600MHz/1600MHz		550MHz/1300MHz/1760MHz
Memorie/Bus memorie	512MB GDDR3/512 biti		320MB GDDR3/320 biti
Stream Processors	320		96
Rezultate teste	**default**	**800MHz/1900MHz**	**500MHz/1200MHz/1600MHz**
Supreme Commander 1280x1024	38.94	43.87	42.79
Supreme Commander 1600x1200	30.95	35.22	32.61
Supreme Commander 1280x1024 4x/8x	35.53	36.81	36.78
Supreme Commander 1600x1200 4x/8x	28.35	29.72	28.28
Half-Life 2: Lost Coast 1280x1024	191.34	196.99	184.63
Half-Life 2: Lost Coast 1600x1200	175.31	190.07	167.81
Half-Life 2: Lost Coast 1280x1024 4x/8x	119.38	152.61	166.31
Half-Life 2: Lost Coast 1600x1200 4x/8x	96.67	128.29	139.89
F.E.A.R. 1280x960	96	125	82
F.E.A.R. 1600x1200	66	87	56
F.E.A.R. 1280x960 4x/8x	50	68	44
F.E.A.R. 1600x1200 4x/8x	37	49	30
Quake 4 1280x1024	143.5	163.5	101.6
Quake 4 1600x1200	127.5	147.4	78.4
Quake 4 1280x1024 4x/8x	93.5	118.3	37.9
Quake 4 1600x1200 4x/8x	76.1	96.5	30.3
Company of Heroes 1280x1024	104.3	121.8	91.3
Company of Heroes 1600x1200	79.3	105.5	66.3
Company of Heroes 1280x1024 4x/8x	96.8	130.2	85.1
Company of Heroes 1600x1200 4x/8x	72.9	95.1	65.5
AquaMark 3 default	134917	140908	144328
3D Mark 2006 default	10381	12417	9728

schimbarea heatpipe-urilor existente şi adăugarea unui al treilea (toate heatpipe-urile prezente pe sistemul de răcire al versiunii PRO fiind mai groase, în special cel din mijloc, grosimea acestuia fiind dublă în comparaţie cu a celorlalte). De asemenea, ventilatorul prezent pe acest sistem de răcire este mai silenţios decât cel de pe versiunea XT (cu toate acestea este destul de gălăgios la turaţie maximă, însă cu siguranţă poate fi tolerat). Chip-urile de memorie grafică sunt dispuse pe ambele părţi ale plăcii, cele de pe spate fiind răcite de un radiator din aluminiu anodizat negru. Temperatura maximă înregistrată în regim full-load a fost de 71 de grade Celsius, iar în regim idle este de 53 de grade Celsius. Trebuie menţionat că sistemul de răcire dual slot cu care este echipată placa scoate tot aerul cald în afara carcasei. Astfel, cât timp carcasa este echipată cu cel puţin un ventilator care să evacueze aerul cald din sistem, celelalte componente nu vor fi afectate de prezenţa unei plăci video care funcţionează la temperaturi ridicate.

Conform informaţiilor furnizate de AMD/ATI, noile plăci video Radeon HD 2900 PRO sunt ediţii limitate, fiind practic plăci video din loturi care nu au atins frecvenţele de funcţionare de 742MHz/1650MHz specifice modelului Radeon HD 2900 XT. Totuşi, ţinând cont de modul în care sunt efectuate aceste teste (sunt alese statistic pentru testare un număr de plăci din fiecare lot, iar dacă plăcile care nu întrunesc condiţiile depăşesc un anumit procent, lotul este respins), putem spune că sunt şanse foarte mari ca aproape orice Radeon HD 2900 PRO să poată atinge frecvenţele de funcţionare ale versiunii XT sau chiar mai mult.

Prin amabilitatea Asesoft Distribution, am putut testa HIS H290PR512DVN-R. Preţul recomandat pentru comercializarea acestuia este de 639 RON, ceea ce face din HD 2900 PRO o opţiune demnă de luat în seamă de către aproape orice tip de utilizator. Singurul dezavantaj este că, din moment ce aceste plăci sunt ediţie limitată, cererea va fi cu mult mai mare decât oferta.

GEFORCE 8800GTS - CONCURENŢA

Prin lansarea seriei 8800, NVIDIA devenea compania care a lansat prima placă grafică cu suport complet DirectX 10 destinată pieţei desktop. Spre deosebire de modelele de top (8800 GTX şi Ultra), 8800GTS beneficiază de doar 96 de procesoare unificate de shader (128 pentru GTX/Ultra), iar interfaţa cu memoria grafică este pe 320 biţi (384 biţi pentru GTX/Ultra). Pentru comparaţie, am folosit o placă grafică Gainward BLISS 8800GTS 320MB Golden Sample, care ne-a fost pusă la dispoziţie prin amabilitatea firmei IT Direct.

LĂŢIMEA SUPERIOARĂ DE BANDĂ

O caracteristică atipică a plăcilor GeForce actuale din seria 8800 este interfaţa cu memoria grafică. Practic, fiecare chip de memorie este conectat cu nucleul grafic printr-un canal de comunicaţie într-un mod foarte asemănător cu cel în care procesoarele AMD Athlon64 folosesc memoria RAM a sistemului. Astfel, în cazul plăcilor grafice NVIDIA seria 8800, fiecare chip în parte este conectat la controller-ul de memorie al nucleului grafic printr-un canal de 32 biţi. Înmulţind numărul de chip-uri de memorie grafică prezente pe placă cu numărul de biţi aferent canalului alocat fiecărui chip, rezultă interfaţa cu memoria grafică. Practic, modelele GeForce 8800GTS au o interfaţă cu memoria grafică pe 320 biţi deoarece sunt folosite 10 chip-uri de memorie grafică, fiecărui chip fiindu-i alocat câte un canal de 32 biţi. Modelele GeForce 8800GTX/Ultra sunt dotate cu 12 chip-uri de memorie grafică ce folosesc canale de 32 biţi, totalizând 384 biţi. În cazul plăcilor grafice AMD/ATI din seria Radeon HD 2900 sunt folosite câte 16 chip-uri de memorie grafică, fiecare chip beneficiind de câte un canal de 32 biţi, totalizând 512 biţi. Această interfaţă este una dintre cele mai importante atribute ale seriei HD 2900, fiind singurele plăci grafice desktop care beneficiază de o asemenea lăţime de bandă.

SISTEMUL DE TEST

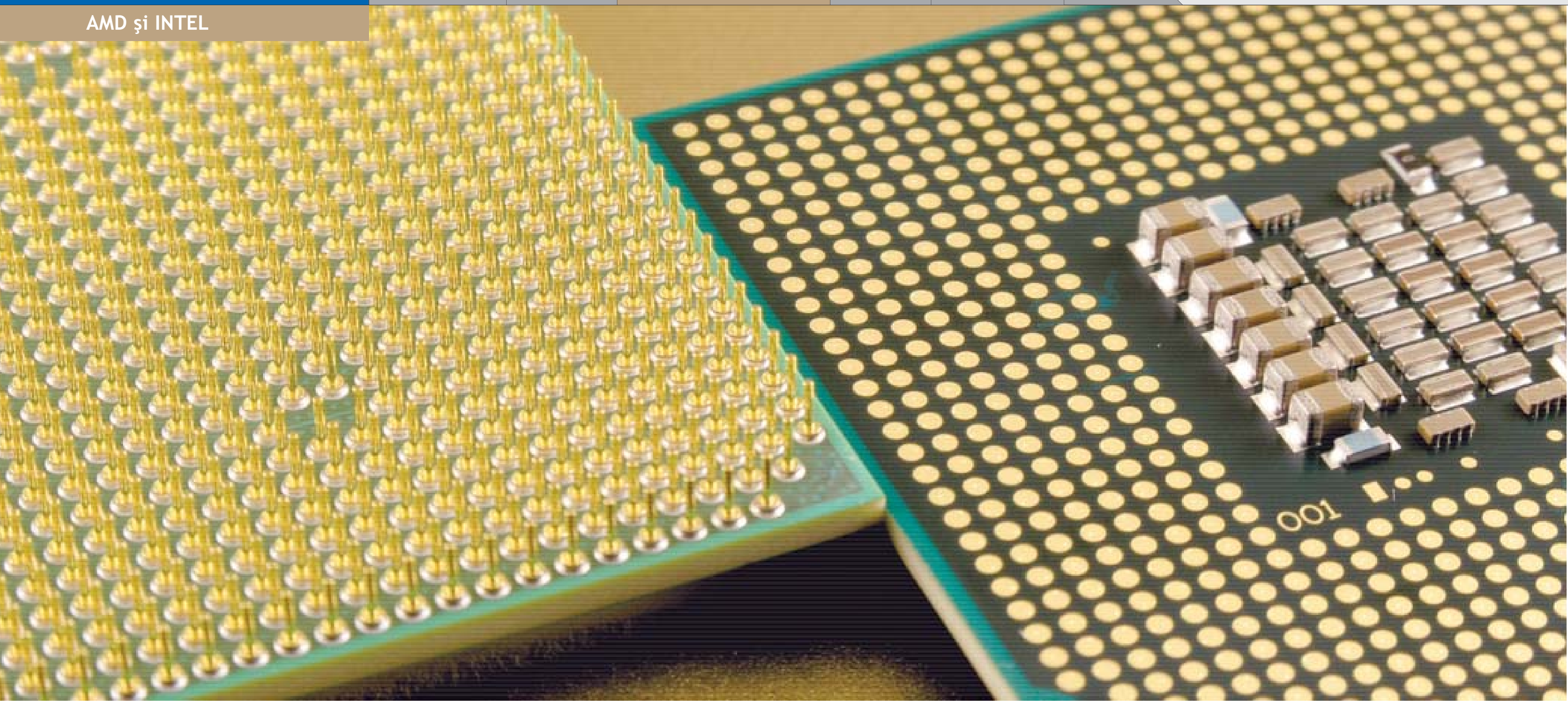
Pentru acest test, am folosit un sistem alcătuit din: Intel Core 2 Quad Extreme QX6700, cooler Gigabyte 3D Rocket 2, placă de bază MSI P35 Platinum, memorie 2x1024MB GeIL Ultra DDR2-800 şi sursă de alimentare Fortron Epsilon 1010W. Pentru testarea plăcii video Gainward, am folosit frecvenţele implicite pentru GeForce 8800GTS, anume 500MHz/1600MHz, modelul fiind o versiune supratactată de producător (frecvenţele de funcţionare sunt 550MHz/1760MHz din fabrică).

CONCLUZIE

Radeon HD 2900 PRO a reuşit să iasă învingătoare în 16 din cele 22 de teste rulate. Driverele folosite au fost Catalyst 7.9 pentru placa AMD/ATI, respectiv ForceWare 163.71 pentru placa NVIDIA. În 3DMark 2006 şi AquaMark 3, au fost folosite setările implicite, însă în restul aplicaţiilor s-au folosit setările maxime pentru calitate. Cele mai mari diferenţe au fost înregistrate în Quake 4, scorurile mici obţinute de placa motorizată de NVIDIA la activarea opţiunilor Antialiasing şi Anisotropic Filtering datorându-se slabei optimizări a driverelor. În overclocking, placa Radeon HD 2900 PRO pe care am testat-o noi a atins frecvenţele de funcţionare 800MHz pentru nucleul grafic (creştere de 33%) şi 1900MHz pentru memoria grafică, în condiţii de stabilitate perfectă. La aceste frecvenţe, placa AMD/ATI reuşeşte să se impună în Supreme Commander. În AquaMark 3 şi Half-Life 2: Lost Coast, folosind Antialiasing 4x şi Anisotropic Filtering 8x, placa NVIDIA rămâne lider, însă diferenţele sunt reduse.

Plăcile video Radeon HD 2900 PRO oferă un raport calitate/preţ excelent, singurul punct negativ fiind numărul redus de unităţi produse. Cei 512MB de memorie grafică GDDR3, alături de interfaţa cu memoria pe 512 biţi sunt punctele sale forte.

Dan Motoroiu
dan.motoroiu@xtrempc.ro



AMD ŞI INTEL
DUAL-CORE PENTRU TOATĂ LUMEA

Odată cu declanşarea unui război al nucleelor pe piaţa procesoarelor desktop, modelele dual-core au devenit accesibile unui număr mare de utilizatori.

ATÂT AMD, CÂT ŞI INTEL AU ANUNŢAT introducerea unor familii noi de procesoare în viitorul apropiat. Între timp însă, utilizatorul are o gamă largă de produse din care poate alege: single core, dual-core, quad core. Deoarece procesoarele single core satisfac din ce în ce mai greu cerinţele aplicaţiile actuale, aceste modele se bucură de un succes din ce în ce mai mic. Modelele quad core sunt, fără discuţie, soluţii de viitor, însă în prezent nu pot fi folosite toate cele patru nuclee, motiv pentru care mulţi utilizatori ocolesc această categorie. În concluzie, cel mai bun raport performanţă/preţ la ora actuală îl oferă procesoarele cu două nuclee. Din această categorie, Intel ne oferă Pentium Dual-core, Core 2 Duo şi Core 2 Extreme, care concurează cu deja bătrânul AMD Athlon 64 X2. Desigur, luarea unei decizii nu este atât de simplă precum pare. Astfel, ambii producători oferă mai multe tipuri de nuclee: Windsor şi Brisbane, în cazul AMD, şi Conroe şi Allendale în cazul Intel.

CONROE

Primele procesoare Core 2 Duo introduse de Intel pe data de 27 iulie 2006 au purtat numele de Conroe. Pentru aceste modele, este folosit un proces de fabricaţie pe 65nm, iar cantitatea de memorie cache L2 oferită este de 4MB. Cu toate acestea, în cazul unor modele (E6300 şi E6400) jumătate din cantitatea de memorie a fost dezactivată. Producătorul nu a anunţat motivele pentru care a ales să dezactiveze cei 2MB în cazul acestor modele, însă există diverse speculaţii, precum existenţa unor defecte de fabricaţie. Primele procesoare cu nucleu Conroe au avut FSB de 266MHz, modelele mai noi dispunând de 333MHz (E6750) sau 200MHz (Pentium Dual-core).

ALLENDALE

La scurt timp după introducerea Conroe, Intel a introdus procesoarele cu nucleu Allendale (E4300 şi E4400). Acestea au fost primele modele de procesoare din noua generaţie Intel cu FSB 200MHz şi 2MB memorie cache L2 nativ. De asemenea, preţul de achiziţie pentru procesoarele Core 2 Duo cu nucleu Allendale este mai mic decât al celor cu nucleu Conroe. Ca şi Conroe, Allendale foloseşte un proces de fabricaţie pe 65nm.

WINDSOR

Introdus pe data de 23 mai 2006, AMD fabrică un număr destul de mare de procesoare cu nume de cod Windsor. Acestea au la bază procesul de fabricaţie pe 90nm, 128KB memorie cache L1 şi până la 1MB memorie cache L2. Modelele care folosesc nucleul Windsor au HT1000, o tensiune de alimentare de 1.25V-1.35V şi un TDP cuprins între 35W şi 125W. Ca tehnologii, Windsor oferă MMX, 3DNow!, SSE, SSE2, SSE3, AMD64 şi AMD Virtualization.

BRISBANE

Lansate la sfârşitul anului 2006, procesoarele Brisbane sunt primele modele AMD care folosesc procesul de fabricaţie pe 65nm. Conform producătorului, toate procesoarele Brisbane au un TDP de 65W, tensiunea de alimentare fiind aceeaşi ca în cazul Windsor: 1.25-1.35V. Pentru moment, AMD nu oferă modele Brisbane cu frecvenţe de funcţionare la fel de mari precum modelele Windsor de top.

PROCEDURA DE TESTARE

Pentru testarea cât mai riguroasă a participanţilor la test, am folosit o serie de aplicaţii sintetice, majoritatea axate pe măsurarea puterii de calcul. De asemenea, am rulat şi câteva jocuri, deoarece astfel de aplicaţii sunt cele care stimulează producătorii de componente hardware să lanseze produse mai performante. Acestea au fost rulate atât la setări de rezoluţie şi calitate a imaginii minime, cât şi la setări care ar mulţumi orice pasionat de jocuri. Deoarece potenţialul de overclocking reprezintă o caracteristică importantă pentru un număr tot mai mare de utilizatori, frecvenţa fiecărui procesor a fost împinsă până la limita stabilităţii. În fiecare caz, am rulat ORTHOS Stress Prime timp de 30 de minute. Aportul de performanţă obţinut în urma procedeului de overclocking a fost măsurat rulând din nou toate testele. Nota

finală a fost calculată acordând 75 de procente performanţelor înregistrate la frecvenţele implicite şi 25 de procente aportului de performanţă obţinut prin overclocking.

Ca plăci de bază, am utilizat ABIT IP35PRO pentru procesoarele Intel şi ABIT KN9 pentru procesoarele AMD. Acestea au fost echipate cu un kit dual channel 2x1GB Corsair TWIN2x2048-6400C5DHX. Pentru răcirea procesoarelor, am optat să folosim Scythe Mugen. Trebuie menţionat că aceste componente au fost obţinute prin amabilitatea IT Direct şi PCZONE. Soluţia grafică utilizată a fost Leadtek WinFast PX8800GTS.

CONCLUZIE

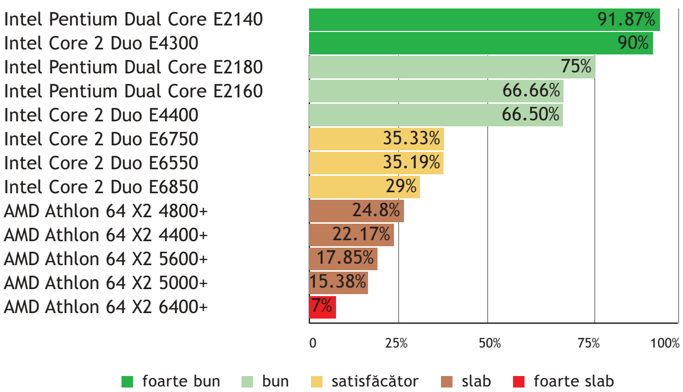
Aşa cum era de aşteptat, Intel a reuşit să îşi adjudece primul loc, prin modelul Core 2 Duo E6850. De asemenea, procesoarele accesibile cu arhitectură Core au demonstrat cel mai bun potenţial de overclocking, apropiindu-se de dublarea frecvenţei în cazul modelelor Pentium Dual Core E2140 şi Core 2 Duo E4300. Deşi foloseşte o arhitectură mai veche, AMD a reuşit însă să obţină locul trei, prin noul venit - Athlon 64 X2 6400+ Black Edition. Clasarea sa pe această poziţie se datorează în primul rând controller-ului de memorie integrat în procesor, reuşind în acest fel să câştige toate testele legate de memorie. De asemenea, notele obţinute de procesoare indică faptul că, deşi AMD se situează pe locul al doilea, producătorul utilizează o arhitectură bună care însă are nevoie de optimizări. Unii dintre utilizatori ar putea vedea drept un handicap potenţialul de overclocking redus.

Din punctul de vedere al preţului de achiziţie, se poate spune că ambele companii oferă produse cu raporturi performanţă/preţ similare.

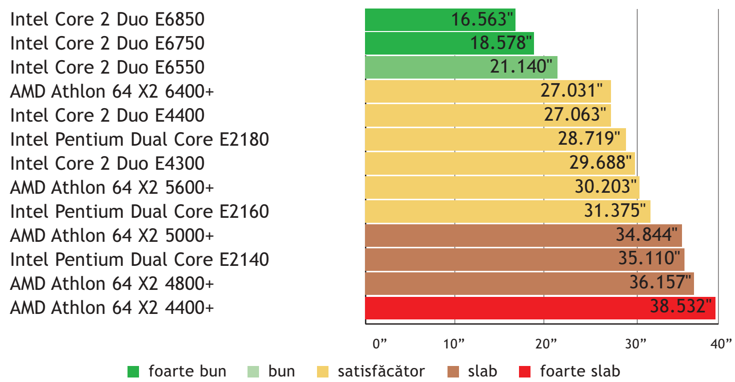
Radu Bozga
radu.bozga@xtrempc.ro

Rezultate teste procesoare

Potenţial overclocking



Super PI 1M



Intel Pentium E2140



227 Lei | 36 luni | PCZONE

Pentium Dual-Core E2140 reprezintă cel mai accesibil procesor dual-core oferit de Intel la ora actuală.

PERFORMANŢE

Deşi nu impresionează la rezoluţiile implicite, E2140 reprezintă o soluţie satisfăcătoare pentru cei cu buget redus. Astfel, jocuri precum HL2: Lost Coast sau Quake 4 au rulat la rezoluţia 1280x1024 cu o medie de aproximativ 90 de cadre pe secundă. Frecvenţa maximă care a putut fi atinsă de E2140 a fost de 3.07GHz, memoria rulând la 921MHz.

CONCLUZIE

În ciuda preţului mic de achiziţie, Dual-core E2140 poate deveni prin overclocking o componentă puternică.

Frecvenţă: 1.6GHz • Nucleu: Conroe • Cache L1: 2x32KB • Cache L2: 1024KB • TDP: - • Instrucţiuni: - • Tehnologie de fabricaţie: 65nm

5.41

Intel Core 2 Duo E4400



384 Lei | 36 luni | PCZONE
495 Lei | 36 luni | Ultra PRO Computers

Core 2 Duo E4400 este unul dintre cele două modele Allendale disponibile, tactat la 2GHz.

PERFORMANŢE

Procesorul poate fi folosit cu succes de către un pasionat de jocuri, la frecvenţele implicite înregistrându-se peste 100 de cadre pe secundă atât în Quake 4, cât şi în HL2: Lost Coast. Sistemul s-a menţinut stabil până la o frecvenţă de 3.33GHz pentru procesor şi 835MHz pentru memorie. Astfel, timpul necesar compresiei video a scăzut de la şapte minute la patru minute şi 29 de secunde.

CONCLUZIE

Core 2 Duo E4400 se adresează iubitorilor de jocuri cu buget limitat.

Frecvenţă: 2GHz • Nucleu: Allendale • Cache L1: 2x32KB • Cache L2: 2048KB • TDP: - • Instrucţiuni: - • Tehnologie de fabricaţie: 65nm

6.19

Intel Core 2 Duo E6750



781 Lei | 36 luni | Ultra PRO Computers

Tactat la 2.66GHz, E6750 este unul dintre procesoarele cu nucleu Conroe şi FSB 333MHz.

PERFORMANŢE

Aşa cum era de aşteptat, E6750 reuşeşte performanţe foarte bune, remarcându-se prin valori precum cele 6980 de puncte obţinute la testul de procesor din PCMark05. Frecvenţa maximă atinsă a fost de 3.6GHz, memoriile lucrând la 900MHz.Timpul necesar realizării unei compresii video a fost redus cu peste 20%.

CONCLUZIE

Deşi nu este vârf de gamă, Intel Core 2 Duo E6750 este cu siguranţă o componentă destinată în primul rând entuziaştilor.

Frecvenţă: 2.66GHz • Nucleu: Conroe • Cache L1: 2x32KB • Cache L2: 4096KB • TDP: - • Instrucţiuni: - • Tehnologie de fabricaţie: 65nm

7.57

Intel Core 2 Duo E6850



929 Lei | 36 luni | ASBIS România

Tactat la 3GHz, Core 2 Duo E6850 este cel mai puternic membru al familiei E6000.

PERFORMANŢE

E6850 se remarcă prin rezultate precum 7840 de puncte la testul de procesor din PCMark05 sau peste 9300 de puncte în 3DMark06. Valoarea maximă pe care a putut-o atinge FSB-ul a fost de 430MHz, rezultând frecvenţe de funcţionare de 3.87GHz pentru procesor şi 860MHz pentru memorie.

CONCLUZIE

E6850 se adresează utilizatorilor care folosesc frecvenţele implicite, însă oferă şi posibilitatea unui overclocking satisfăcător.

Frecvenţă: 3GHz • Nucleu: Conroe • Cache L1: 2x32KB • Cache L2: 4096KB • TDP: - • Instrucţiuni: - • Tehnologie de fabricaţie: 65nm

8.06

Intel Core 2 Duo E6550



584 Lei	36 luni	ASBIS România
699 Lei	36 luni	Ultra PRO Computers

Core 2 Duo E6550 este cel mai accesibil procesor din noua familie cu FSB 333MHz introdusă de Intel.

PERFORMANŢE

Compresia video s-a realizat în cinci minute şi 45 de secunde, iar cea audio în 29 de secunde. Prin overclocking, s-a atins o frecvenţă maximă de 3.15GHz, temperatura în sarcină fiind de 47 de grade C. În aceste condiţii, scorul în 3DMark06 a crescut de la 8769 de puncte la 9434 de puncte. De asemenea, latenţa memoriei cache L2 s-a redus de la 4.5ns la 3.7ns.

CONCLUZIE

Core 2 Duo E6550 oferă performanţe satisfăcătoare pentru orice utilizator.

Frecvenţă: 2.33GHz • Nucleu: Conroe • Cache L1: 2x32KB • Cache L2: 4096KB • TDP: - • Instrucţiuni: - • Tehnologie de fabricaţie: 65nm

6.97

Intel Core 2 Duo E4300



440 Lei	36 luni	Ultra PRO Computers

Funcţionând la o frecvenţă de 1.8GHz, Core 2 Duo E4300 se bazează pe un nucleu Allendale.

PERFORMANŢE

Performanţele la frecvenţa implicită sunt modeste, lucru care este de aşteptat în cazul oricărui produs accesibil. Astfel, la testul de procesor din PCMark05 s-au obţinut numai 4730 de puncte. Prin overclocking, frecvenţa procesorului a fost mărită cu 90%, aportul de performanţă fiind evident atât în jocuri, cât şi în aplicaţii sintetice.

CONCLUZIE

Pentru pasionaţii de overclocking cu buget redus, E4300 este o soluţie demnă de luat în seamă.

Frecvenţă: 1.8GHz • Nucleu: Allendale • Cache L1: 2x32KB • Cache L2: 2048KB • TDP: - • Instrucţiuni: - • Tehnologie de fabricaţie: 65nm

5.93

Intel Pentium E2180



301 Lei | 36 luni | ASBIS România

E2180 este cel mai puternic procesor al noii serii Pentium introduse de Intel.

PERFORMANŢE

Deşi are un preţ de achiziţie mai mic decât E4300, E2180 reuşeşte să obţină rezultate similare în teste. În 3DMark06 s-a obţinut un scor de 8051 de puncte, lăţimea de bandă cu memoria măsurată cu SiSoftSandra fiind de 4498MB/s. Frecvenţa maximă pe care am obţinut-o în cazul lui E2180 a fost de 3.5GHz. Temperatura în sarcină a atins valoarea de 82 de grade C.

CONCLUZIE

E2180 se adresează cunoscătorilor cu un buget foarte mic.

Frecvenţă: 2GHz • Nucleu: Conroe • Cache L1: 2x32KB • Cache L2: 1024KB • TDP: - • Instrucţiuni: - • Tehnologie de fabricaţie: 65nm

6.15

AMD Athlon 64 X2 5600+



594 Lei | 36 luni | Ultra PRO Computers

Bazat pe nucleul Windsor, Athlon 64 X2 5600+ este tactat la 2.8GHz şi realizat pe 90nm.

PERFORMANŢE

Procesorul oferă posibilitatea realizării unui overclocking de aproape 18%, frecvenţa maximă atinsă fiind de 3.3GHz. Lăţimea de bandă cu memoria a crescut de la 8331MB/s la 10745MB/s. În urma overclocking-ului, punctajul în 3DMark06 a crescut la peste 9000 de puncte.

CONCLUZIE

Deşi face parte dintr-o generaţie veche, Athlon 64 X2 5600+ este un procesor care încă satisface cerinţele aplicaţiilor actuale.

Frecvenţă: 2.8GHz • Nucleu: Windsor • Cache L1: 2x46KB • Cache L2: 2x1024KB • TDP: 89W • Instrucţiuni: MMX, 3DNow!, SSE, SSE2, SSE2, x86-64 • Tehnologie de fabricaţie: 90nm

6.57

AMD Athlon 64 X2 6400+



777 Lei | 36 luni | ASBIS România

Făcând parte din seria Black Edition, Athlon 64 X2 6400+ este cel mai rapid procesor desktop oferit de AMD.

PERFORMANŢE

Datorită frecvenţei de 3GHz, X2 6400+ a obţinut peste 6500 de puncte în PCMark05 CPU test. Timpul necesar realizării unei compresii video a fost de aproape şase minute. Din păcate, potenţialul de overclocking este redus, frecvenţa maximă pe care am putut-o atinge fiind de 3.45GHz, memoriile rulând la 864MHz.

CONCLUZIE

Prin X2 Black Edition, AMD reîmprospătează segmentul high end, înlăturând pentru moment modelele din gama FX.

Frecvenţă: 3.2GHz • Nucleu: Windsor • Cache L1: 2x64KB • Cache L2: 2x1024KB • TDP: 125W • Instrucţiuni: MMX, 3DNow!, SSE, SSE2, SSE2, x86-64 • Tehnologie de fabricaţie: 90nm

7.11

AMD Athlon 64 X2 4400+



351 Lei | 36 luni | Ultra PRO Computers

Tactat la 2.3GHz şi dotat cu 2x512KB memorie cache L2, Athlon 64 X2 4400+ dace parte din familia Brisbane.

PERFORMANŢE

X2 4400+ nu excelează la capitolul performanţă, plasându-se în a doua jumătate a clasamentului. Cu toate acestea, oferă un potenţial de overclocking satisfăcător, obţinându-se o creştere a frecvenţei cu aproximativ 22%. Scorul în 3DMark06 a crescut de la 7937 de puncte la 8711 puncte.

CONCLUZIE

Având un preţ de achiziţie atractiv şi performanţe satisfăcătoare, X2 4400+ se adresează unui segment de piaţă destul de mare.

Frecvenţă: 2.3GHz • Nucleu: Brisbane • Cache L1: 2x64KB • Cache L2: 2x512KB • TDP: 65W • Instrucţiuni: MMX, 3DNow!, SSE, SSE2, SSE2, x86-64 • Tehnologie de fabricaţie: 65nm

5.57

AMD Athlon 64 X2 4800+



426 Lei 36 luni **Ultra PRO Computers**

Dispunând de un multiplicator 12.5x, Athlon 64 X2 4800+ este tactat la 2.5GHz.

PERFORMANŢE

Deşi are o frecvenţă mai mare decât X2 4400+, X2 4800+ oferă o lăţime de bandă cu memoria mai mică decât fratele său mai mic. Procesorul oferă un potenţial de overclocking mai mare decât modelul X2 5000+, obţinând în acelaşi timp şi performanţe mai bune. Lăţimea de bandă cu memoria a crescut cu peste 1000MB/s.

CONCLUZIE

La un preţ accesibil, Athlon X2 4800+ este un procesor care poate fi tactat prin overclocking la peste 3GHz.

Frecvenţă: 2.5GHz • Nucleu: Brisbane • Cache L1: 2x64KB • Cache L2: 2x512KB • TDP: 65W • Instrucţiuni: MMX, 3DNow!, SSE, SSE2, SSE2, x86-64 • Tehnologie de fabricaţie: 65nm

5.87

AMD Athlon 64 X2 5000+



505 Lei 36 luni **Ultra PRO Computers**

Folosind acelaşi nucleu - Brisbane - X2 5000+ se deosebeşte de X2 4800+ prin multiplicator: 13, în loc de 12.5.

PERFORMANŢE

La frecvenţe implicite, Athlon 64 X2 5000+ nu se remarcă în niciunul dintre testele rulate. Mărind frecvenţa procesorului la 3GHz, s-a obţinut cea mai amre lăţime de bandă cu memoria din cadrul testului: 11574MB/s. De asemenea, eficienţa măsurată cu SiSoftSandra în cazul lăţimii de bandă a fost de 96%.

CONCLUZIE

Deşi nu iese în evidenţă nici măcar în cazul potenţialului de overclocking, AX2 5000+ se bucură, cu siguranţă, de atenţia multor utilizatori.

Frecvenţă: 2.6GHz • Nucleu: Brisbane • Cache L1: 2x64KB • Cache L2: 2x512KB • TDP: 65W • Instrucţiuni: MMX, 3DNow!, SSE, SSE2, SSE2, x86-64 • Tehnologie de fabricaţie: 65nm

6.00

	Intel Core 2 Duo E6850	Intel Core 2 Duo E6750	AMD Athlon 64 X2 6400+	Intel Core 2 Duo E6550
				
Preţ	929 Lei	781 Lei	777 Lei	584 Lei
Detalii tehnice				
Nucleu	Conroe	Conroe	Windsor	Conroe
Frecvenţă	3.00GHz	2.66GHz	3.20GHz	2.33GHz
FSB/HT	333MHz	333MHz	200MHz	333MHz
Multiplicator	9	8	16	7
Cache L1	2x32KB	2x32KB	2x64KB	2x32KB
Cache L2	4096KB	4096KB	2x1024KB	4096KB
Rezultate teste la frecvenţe implicite				
PCMark05 CPU	7840	6980	6577	6110
PCMark05 File Comp./Decomp. MB/s	13.661/203.908	12.144/181.639	12.433/190.208	10.631/159.554
SiSoftSandra CPU Arithmetic	28193/19173	25089/17041	23198/19707	21961/14916
SiSoftSandra CPU Multimedia	168277/91869	149698/81592	60465/66795	131119/71370
SiSoftSandra memory MB/s	6315	6343	8567	6216
Everest memory read/write MB/s	7347/6207	7248/6201	8739/9176	7110/6185
Everest latency memory/cache L2 ns	67.6/4.1	68.7/4.3	48.8/3.8	70.5/4.5
ChineBench 2003 1 CPU Rendering	535/49"	475/55"	451/58"	416/63"
ChineBench 2003 x CPU Rendering	992/26"	882/29"	848/31"	772/34"
Super PI 1M	16.563"	18.578"	27.031"	21.140"
Arhivare WinAce	3'44"	3'55"	4'55"	4'7"
Compresie audio WAV-MP3	24"	26"	26"	29"
Compresie video VOB-AVI	4'39"	5'8"	5'58"	5'45"
3DMark06	9307	9072	9064	8769
3DMark06 CPU	2766	2467	2479	2165
AquaMark3	163598	152863	127000	140790
Quake 4 640x480 low	171.9	155.6	147,8	139.5
Quake 4 1280x1024 ultra 4x AA	136.3	133.4	117,2	124.1
HL2: Lost Coast 640x480 low	195.97	180.86	143,33	164.17
HL2: Lost Coast 1280x1024 high 4x AA	126.09	124.90	122,15	123.50
Supreme Commander 1024x768 low	56.51	54.82	53,65	52.55
Supreme Commander 1280x1024 high 4x AA	37.19	35.73	35,89	35.28
Rezultate teste overclocking				
Frecvenţă CPU/memorie	3.87GHz/860MHz	3.6GHz/900MHz	3.45GHz/864MHz	3.15GHz/900MHz
PCMark05 CPU	9897	9222	7073	8081
PCMark05 File Comp./Decomp. MB/s	17.258/256.973	16.067/239.559	13.351/203.605	14.069/210.895
SiSoftSandra CPU Arithmetic	35683/24254	33269/22564	23824/21208	29112/19745
SiSoftSandra CPU Multimedia	213038/116191	198497/108074	65076/71890	173616/94464
SiSoftSandra memory MB/s	7612	7876	10901	7729
Everest memory read/write MB/s	8396/7850	8686/8206	9388/9721	8526/8180
Everest latency memory/cache L2 ns	59.2/3.4	57.3/3.4	44.7/3.5	58.7/3.7
ChineBench 2003 1 CPU Rendering	676/38"	628/41"	485/54"	551/47"
ChineBench 2003 x CPU Rendering	1252/21"	1165/22"	911/28"	1021/25"
Super PI 1M	13.171"	14.078"	25.438"	16.015"
Arhivare WinAce	3'14"	3'11"	4'38"	3'28"
Compresie audio WAV-MP3	19"	20"	24"	22"
Compresie video VOB-AVI	3'46"	3'56"	5'38"	4'24"
3DMark06	9825	9707	9254	9434
3DMark06 CPU	3482	3254	2667	2863
AquaMark3	188912	184933	134700	172846
Quake 4 640x480 low	222.3	203.7	154.0	181.3
Quake 4 1280x1024 ultra 4x AA	126.0	138.7	131.5	137.9
HL2: Lost Coast 640x480 low	213.10	220.16	150.70	204.44
HL2: Lost Coast 1280x1024 high 4x AA	139.20	128.76	123.46	127.37
Supreme Commander 1024x768 low	57.53	57.21	53.29	57.20
Supreme Commander 1280x1024 high 4x AA	35.95	36.72	34.49	37.61
Note				
Notă performanţă	8.13	7.56	7.34	6.94
Notă overclocking	7.85	7.62	6.40	7.05
Verdict	**8.06**	**7.57**	**7.11**	**6.97**

AVerMedia®
www.avermedia.com

Cand computerul tau se intalneste cu AVerMedia

Computerul tau se transforma acum intr-un TV!



CERTIFIED FOR Windows Vista™

AVerTV Super 007

Cea mai simpla dar satisfacatoare experienta de vizualizare TV!

- Reunite intr-un singur card functiile de tuner TV, captura video si conferinta video.
- Reglare Culoare/Stralucire/Contrast.
- Înregistrare Video în format H.264 şi redare pe iPod



PC

AVerTV Hybrid Express

Ia cu tine oriunde dispozitivul multifunctional!

- Bucura-te de TV Analog, TV Digital si Radio FM oriunde in lume.
- Suport de calitate High Definition pana la 1080i/720p
- Suport pentru Sunet Stereo oriunde in lume
- Înregistrare Video în format H.264 şi redare pe iPod



NB

AVerTV Hybrid STB9

Cel mai complet functional Box TV pentru distractie TV

- Priveste la TV pe monitorul DVI & VGA
- 2 devin 1 – Analog TV si Digital TV oriunde in lume
- Super rezolutie de pana la 1920x1200
- Fereastra PIP transparenta pentru a usura controlul



LCD
DVI






	AMD Athlon 64 X2 5600+	Intel Core 2 Duo E4400	Intel Pentium Dual Core E2180	AMD Athlon 64 X2 5000+
Preţ	594 Lei	384 Lei	301 Lei	505 Lei
Detalii tehnice				
Nucleu	Windsor	Allendale	Conroe	Brisbane
Frecvenţă	2.80GHz	2.00GHz	2.00GHz	2.60GHz
FSB/HT	200MHz	200MHz	200MHz	200MHz
Multiplicator	14	10	10	13
Cache L1	2x64KB	2x32KB	2x32KB	2x64KB
Cache L2	2x1024KB	2048KB	1024KB	2x512KB
Rezultate teste la frecvenţe implicite				
PCMark05 CPU	5757	5247	5243	5308
PCMark05 File Comp./Decomp. MB/s	10.892/167.209	9.087/135.858	9.112/136.505	9.719/154.883
SiSoftSandra CPU Arithmetic	20417/17231	18827/12793	18829/12753	18795/16004
SiSoftSandra CPU Multimedia	52860/58398	112308/61131	112402/61221	49037/54161
SiSoftSandra memory MB/s	8331	4457	4498	7720
Everest memory read/write MB/s	8368/8066	5761/3678	5828/3706	7488/7362
Everest latency memory/cache L2 ns	50.0/4.3	83.9/4.0	83.6/3.2	56.5/5.4
ChineBench 2003 1 CPU Rendering	396/66"	355/74"	354/74"	367/71"
ChineBench 2003 x CPU Rendering	743/35"	662/39"	658/40"	685/38"
Super PI 1M	30.203"	27.063"	28.719"	34.844"
Arhivare WinAce	5'18"	4'39"	5'32"	6'16"
Compresie audio WAV-MP3	29"	34"	35"	32"
Compresie video VOB-AVI	6'48"	7'	7'11"	7'20"
3DMark06	8765	8231	8051	8419
3DMark06 CPU	2187	1827	1803	1992
AquaMark3	116767	114439	108976	103237
Quake 4 640x480 low	131.1	112.9	107.9	119,3
Quake 4 1280x1024 ultra 4x AA	121.9	105.8	101.6	110,8
HL2: Lost Coast 640x480 low	130.57	121.57	105.92	106,05
HL2: Lost Coast 1280x1024 high 4x AA	118.02	111.98	104.02	107,15
Supreme Commander 1024x768 low	51.75	52.33	49.12	50,19
Supreme Commander 1280x1024 high 4x AA	34.76	34.05	32.81	33,86
Rezultate teste overclocking				
Frecvenţă CPU/memorie	3.3GHz/734MHz	3.33GHz/835MHz	3.5GHz/875MHz	3GHz/750MHz
PCMark05 CPU	6747	8548	8444	6094
PCMark05 File Compression/Decompression MB/s	12.761/194.314	14.904/222.052	15.603/232.726	11.245/177.381
SiSoftSandra CPU Arithmetic	22764/20238	30872/20936	32263/21875	20700/18382
SiSoftSandra CPU Multimedia	62173/68589	184058/100281	192975/105131	56507/62366
SiSoftSandra memory MB/s	10745	6466	6817	11574
Everest memory read/write MB/s	8731/9243	7633/6068	7927/6356	8483/8413
Everest latency memory/cache L2 ns	52.0/3.7	66.2/2.6	63.2/1.9	53.4/4.7
ChineBench 2003 1 CPU Rendering	465/56"	581/45"	604/43"	423/62"
ChineBench 2003 x CPU Rendering	869/30"	1078/24"	1124/23"	788/33"
Super PI 1M	26.891"	17.234"	17.937"	30.703"
Arhivare WinAce	4'56"	3'48"	4'11"	5'33"
Compresie audio WAV-MP3	25"	21"	21"	28"
Compresie video VOB-AVI	5'56"	4'29"	4'27"	6'28"
3DMark06	9105	9458	9519	8899
3DMark06 CPU	2540	2952	2973	2289
AquaMark3	126953	161532	159910	115390
Quake 4 640x480 low	145.3	174.9	172.2	130,5
Quake 4 1280x1024 ultra 4x AA	130.2	139.1	137.0	122,5
HL2: Lost Coast 640x480 low	117,95	178.33	162.51	113,34
HL2: Lost Coast 1280x1024 high 4x AA	115.91	124.89	124.79	103,18
Supreme Commander 1024x768 low	53.32	56.70	56.27	52,39
Supreme Commander 1280x1024 high 4x AA	35.79	36.41	36.18	33.50
Note				
Notă performanţă	6.73	5.94	5.84	6.12
Notă overclocking	6.10	6.95	7.07	5.65
Verdict	**6.57**	**6.19**	**6.15**	**6.00**

STYLE PICK

intel
Centrino Duo
Core™ 2 Duo inside™

Seria ASUS U3
Mobilitate cu stil

ASUS Recomandă Windows Vista™ Ultimate.



Mobilitate şi stil

Notebook-ul compact U3 are diagonala de 13,3" oferind caracteristicile unui notebook de 12" din punct de vedere al mobilităţii şi caracteristicile unui notebook de 14" din punct de vedere multimedia. De la carcasa special prelucrată până la palm rest-ul acoperit cu piele autentică, U3 reflectă stil şi bun gust. În plus notebook-ul U3 oferă performanţe superioare pentru a corela uimitorul design cu cel mai recent procesor Intel® Centrino® Duo Processor şi cu sistemul de operare Genuine Windows® Vista™ Ultimate.



Palm rest acoperit cu piele



Comunicare video high-resolution



Design inovator pentru balamale şi tastele speciale








	Intel Core 2 Duo E4300	AMD Athlon 64 X2 4800+	Intel Pentium E2160	AMD Athlon 64 X2 4400+	Intel Pentium E2140
Preț	440 Lei	426 Lei	284 Lei	351 Lei	227 Lei
Detalii tehnice					
Nucleu	Allendale	Brisbane	Conroe	Brisbane	Conroe
Frecvență	1.80GHz	2.50GHz	1.80GHz	2.30GHz	1.60GHz
FSB/HT	200MHz	200MHz	200MHz	200MHz	200MHz
Multiplicator	9	12.5	9	11.5	8
Cache L1	2x32KB	2x64KB	2x32KB	2x64KB	2x32KB
Cache L2	2048KB	2x512KB	1024KB	2x512KB	1024KB
Rezultate teste la frecvențe implicite					
PCMark05 CPU	4730	5093	4721	4698	4194
PCMark05 File Comp./Decomp. MB/s	8.204/123.225	9.355/148.992	8.194/123.172	8.620/137.778	7.282/109.526
SiSoftSandra CPU Arithmetic	16999/11462	17986/15391	16932/11431	16428/14160	15045/10191
SiSoftSandra CPU Multimedia	101054/54956	47232/52171	101114/55090	43488/47993	89779/48780
SiSoftSandra memory MB/s	4422	7486	4440	7718	4261
Everest memory read/write MB/s	5711/3710	7235/7086	5704/3709	7108/6542	5630/3715
Everest latency memory/cache L2 ns	85.0/4.4	58.6/5.6	85.0/3.5	57.5/6.1	87.0/4.0
ChineBench 2003 1 CPU Rendering	319/82"	354/74"	317/83"	325/81"	283/92"
ChineBench 2003 x CPU Rendering	590/44"	661/39"	587/44"	610/43"	523/50"
Super PI 1M	29.688"	36.157"	31.375"	38.532"	35.110"
Arhivare WinAce	5'17"	6'32"	5'46"	6'29"	6'5"
Compresie audio WAV-MP3	38"	33"	38"	36"	43"
Compresie video VOB-AVI	7'38"	7'38"	7'49"	8'2"	8'38"
3DMark06	7784	8261	7483	7937	6875
3DMark06 CPU	1653	1923	1629	1783	1455
AquaMark3	106367	99506	101693	96229	93794
Quake 4 640x480 low	103.4	115,3	99.2	108,7	89.6
Quake 4 1280x1024 ultra 4x AA	97.8	107,7	94.5	99,9	87.0
HL2: Lost Coast 640x480 low	114.19	100,52	100.53	94,94	92.32
HL2: Lost Coast 1280x1024 high 4x AA	108.22	98.50	97.77	89,59	91.21
Supreme Commander 1024x768 low	50.96	49,68	48.01	49.80	47.34
Supreme Commander 1280x1024 high 4x AA	34.27	32,18	32.71	33,86	31.95
Rezultate teste overclocking					
Frecvență CPU/memorie	3.42GHz/912MHz	3.12GHz/780MHz	3GHz/835MHz	2.81GHz/800MHz	3.07GHz/921MHz
PCMark05 CPU	8758	6325	7708	5722	7863
PCMark05 File Compression/Decompression MB/s	15.254/228.023	11.627/184.690	13.406/200.582	10.553/167.013	13.699/205.164
SiSoftSandra CPU Arithmetic	31561/21352	21504/19153	27811/18771	19745/17282	28497/19185
SiSoftSandra CPU Multimedia	188274/102633	58782/64915	165660/90272	53059/58573	169318/92129
SiSoftSandra memory MB/s	7163	8770	6355	9225	7142
Everest memory read/write MB/s	8145/6913	8845/8748	7467/6082	8465/7925	8133/6987
Everest latency memory/cache L2 ns	61.1/2.5	51.4/4.5	67.2/2.2	51.6/5.0	61.5/2.1
ChineBench 2003 1 CPU Rendering	591/44"	438/60"	518/50"	395/66"	530/49"
ChineBench 2003 x CPU Rendering	1097/24"	821/32"	958/27"	743/35"	983/26"
Super PI 1M	16.703"	29.500"	20.296"	32.125"	19.703"
Arhivare WinAce	3'45"	5'22"	4'26"	5'39"	4'14"
Compresie audio WAV-MP3	21"	27"	24"	29"	23"
Compresie video VOB-AVI	4'20"	6'13"	5'3"	6'42"	4'51"
3DMark06	9565	8949	9212	8711	9251
3DMark06 CPU	3039	2377	2627	2164	2688
AquaMark3	167540	120046	145842	113080	151891
Quake 4 640x480 low	181.8	140.5	153.0	126.2	160.2
Quake 4 1280x1024 ultra 4x AA	138.1	124.3	131.4	118.7	134.7
HL2: Lost Coast 640x480 low	186.83	122,05	149.04	119.72	156.23
HL2: Lost Coast 1280x1024 high 4x AA	125.41	115.81	121.76	114.82	125.25
Supreme Commander 1024x768 low	56.78	52.81	54.61	51.88	55.13
Supreme Commander 1280x1024 high 4x AA	36.20	34.95	37.01	34.82	35.08
Note					
Notă performanță	5.53	5.90	5.44	5.61	5.00
Notă overclocking	7.14	5.78	6.42	5.46	6.64
Verdict	**5.93**	**5.87**	**5.69**	**5.57**	**5.41**



VIDEOPROIECTOARE

MONITORUL DIN PERETE

Odată cu popularizarea standardului high definition, nevoia unor rezoluţii mari pentru proiectoarele din gama business şi home theatre a devenit evidentă.

CEI CARE AU CONSULTAT DE CURÂND OFERTA de pe piaţa de proiectoare au fost probabil surprinşi de gama largă de produse disponibile. Pentru aceia dintre dumneavoastră care aveţi în plan să achiziţionaţi un astfel de dispozitiv, vom încerca să prezentăm câteva soluţii actuale.

INFORMAŢII GENERALE

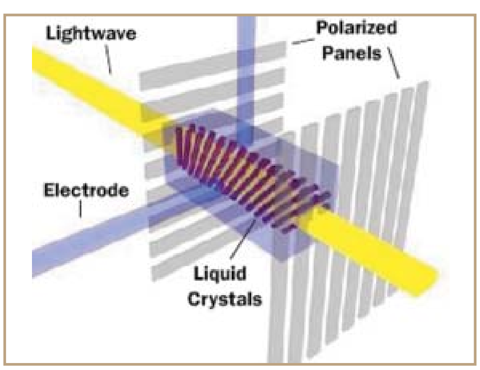
Probabil cel mai important lucru pentru un proiector este calitatea imaginii. Aceasta este influenţată de doi factori majori: rezoluţia şi uniformitatea rezoluţiei. Rezoluţia reprezintă numărul maxim de pixeli pe care îi poate reprezenta proiectorul, iar uniformitatea luminozităţii este dată de diferenţa dintre luminozitatea în centrul imaginii şi cea din margine. Un procent mai mare presupune o continuitate mai bună a imaginii, 85% fiind procentul minim oferit de un proiector entry level.

Un element de construcţie considerat consumabil pentru proiectoare este lampa. Aceasta are o durată de viaţă care variază între 1000 şi 4000 de ore. Lampa este schimbată atunci când intensitatea luminoasă scade la jumătate faţă de cea iniţială. Costul de înlocuire trebuie luat în calcul atunci când se doreşte înlocuirea monitorului sau a televizorului cu un proiector.

Dimensiunea ecranului de proiecţie este un alt aspect important. Un ecran mare este mai potrivit pentru prezentări într-o sală mai mare, pentru home cinema fiind recomandat unul mai mic şi cu aspect wide. Pentru o vizualizare optimă a imaginii proiectate este recomandat ca înălţimea ecranului să fie 1/6 din distanţa de la cel mai îndepărtat privitor până la ecran, iar distanţa minimă să fie egală cu cel puţin două înălţimi de ecran.

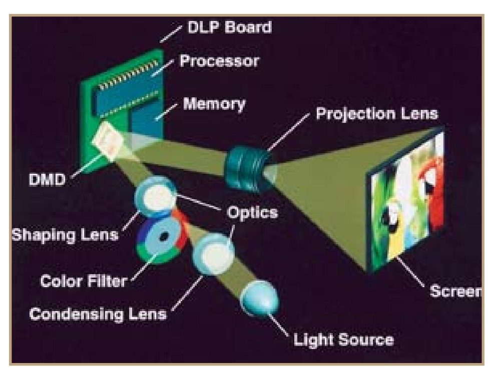
TEHNOLOGIA LCD

Proiectoarele LCD conţin trei panouri identice cu cristale lichide. Matricele acestor panouri au rezoluţia egală cu cea a videoproiectorului. Asemenea monitoarelor LCD, lumina este blocată sau transmisă în funcţie de un semnal de comandă, dar răspunsul nu este instantaneu.
LCD-urile folosite în videoproiecţie sunt însă mult mai rapide decât cele utilizate la construcţia monitoarelor. Fasciculul de lumină albă este descompus de un sistem de oglinzi dicroice în cele trei componente de bază ale luminii (RGB) şi sunt transmise celor trei minipanouri LCD. Acestea creează imaginea corespunzătoare fiecărei culori, imaginea finală fiind recompusă de către o prismă dicroică, proiectarea realizându-se cu ajutorul unui sistem de lentile.



TEHNOLOGIA DLP

Tehnologia DLP sau Digital Light Processing are la bază un dispozitiv optic numit DMD (Digital Micromirror Device). Acesta este asemănător cu un senzor optic, însă pixelii sunt înlocuiţi cu oglinzi microscopice. Fiecare oglindă este montată pe un suport special care permite înclinarea ei astfel încât să reflecte sau nu fasciculul de lumină într-o anumită direcţie. În poziţia iniţială (ON), oglinda



reflectă lumina către sistemul de lentile prin care se face proiecția. Atunci când este înclinată (OFF), raza este îndreptată spre o suprafață fotoabsorbantă. Frecvența acestor treceri de la ON la OFF poate ajunge la 5000/secundă. În funcție de numărul de comutări, pixelul de pe ecran va fi mai luminos sau mai întunecat.

Un chip DMD poate reproduce doar nuanțe de gri. Pentru a obține mai mult de 16 milioane de culori, lumina reflectată de chip trece printr-un filtru de culoare. Acesta este un disc rotitor și are cel puțin trei zone de culoare, roșu, verde și albastru, pe ecran fiind afișate pe rând componentele imaginii. Viteza de rotație a discului este destul de mare pentru ca ochiul să nu sesizeze această alternare. Din dorința de a obține o luminozitate sporită, pe discul rotitor a fost adăugat un segment transparent. O altă opțiune este folosirea unui disc cu șase zone de culoare care se rotește mult mai repede.

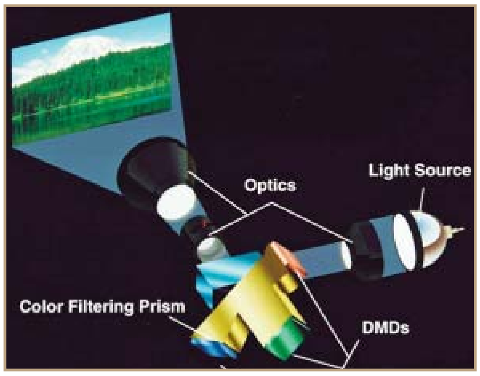
O variație a tehnologiei DLP descompune lumina în culorile de bază, iar fiecare fascicul este îndreptat spre un chip DMD distinct. Calitatea imaginii și luminozitatea sunt superioare tehnologiei cu un singur chip. Videoproiectoarele cu trei chip-uri sunt folosite în mod special pentru proiecțiile din cinematografe.

PLATFORMA DE TEST

Deoarece metodologia de testare include rularea unui joc actual și a unui film high definition, am folosit o platformă cu un nivel de performanță peste medie. Placa de bază MSI K8N Diamond, alături de procesorul AMD Athlon FX60, un kit de memorie dual-channel 2x512MB GeIL DDR 433MHz și o placă video ATI Radeon X1900XTX au reprezentat nucleul platformei. Celelalte componente au fost un harddisk Western Digital WS1600JS, un DVD-ROM 8x și o sursă FSP Group FX600-GLN. Sistemul de operare folosit a fost Windows XP Professional SP2.

PROCEDURA DE TESTARE

Testele de calitate a imaginii au fost realizate într-o cameră întunecată cu o singură fereastră care a fost acoperită. A fost folosit un ecran de proiecție, iar proiectorul a fost amplasat la o distanță de 2m de acesta. Anumite aspecte legate de calitatea imaginii, cum ar fi claritatea, iluminarea uniformă,



rezoluția, reproducerea culorilor și a nuanțelor de gri, au fost evaluate cu ajutorul programului DisplayMate. Testul video a fost realizat folosind un DVD video și două clipuri high definition cu rezoluțiile 720p și 1080p. Pentru a vedea cât de bine se descurcă proiectoarele cu imaginile în mișcare, am selectat Unreal Tournament III Demo, un joc de acțiune care oferă și rezoluții wide.

Nota finală a fost influențată în proporție de 30% de calitatea imaginii. Aici au fost punctate în proporții egale reproducerea culorilor, luminozitatea uniformă, afișarea gradientelor de culoare și au nuanțelor de gri și claritatea textului. Redarea filmelor și comportamentul în jocuri a reprezentat 30% din verdictul final. Dotările, care reprezintă de cele mai multe ori un factor crucial în alegerea unui videoproiector, au fost cotate cu 40% din nota finală.

CONCLUZIE

Achiziționarea unui proiector reprezintă o investiție semnificativă în unele cazuri, factorul principal de care trebuie ținut cont fiind rezoluția. Diferențele vizibile între cele două tehnologii actuale, DLP și LCD, există dar nu sunt semnificative decât pentru aplicații profesionale. O bună parte din producători au fost reprezentați în testul de față, dar au lipsit nume importante precum Panasonic și Optoma.

Daniel Ion
daniel.ion@xtrempc.ro

Epson
EMP-TW1000



Tehnologie: LCD • Rezoluție nativă: 1920x1080 • Luminozitate: 1200 lumeni • Contrast: 12000:1 • Autonomie lampă: 1700 ore • Zgomot: 33/26dB

8.85

Impunător prin dotări, Epson EMP-TW1000 este un proiector recomandat pentru orice fel de aplicație din gama business sau home theatre.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Soluția de răcire și evacuare a aerului cald este eficientă, fantele fiind amplasate în partea din față. Meniul este bogat în opțiuni, dar reglajele pentru focalizarea și poziționarea imaginii sunt manuale. Aspectul și rezoluția nativă sunt de 16:9, respectiv 1920x1080, proiectorul fiind compatibil cu toate modurile HD. Dintre specificații amintim luminozitatea de 1200 de lumeni, sistem de lentile detașabil, o durată de viață a lămpii de 1700 de ore și o distanță maximă de proiecție de 9.3m.

PERFORMANȚĂ

Zgomotul produs este destul de scăzut. Claritatea imaginii la rezoluția maximă este impresionantă. Din păcate, cadrele care se schimbă rapid, în mod special cele din jocuri, nu sunt foarte clare. În celelalte teste, performanțele au fost foarte bune, justificând într-o bună măsură prețul ridicat.

CONCLUZIE

EMP-TW1000 este un monitor high end cu tehnologia LCD care-i va mulțumi chiar și pe cei mai pretențioși.



10199 Lei | 36 luni | Partenerii Epson România

Infocus
LP70+



Tehnologie: DLP • Rezoluție nativă: 1024x768 • Luminozitate: 1500 lumeni • Contrast: 1100:1 • Autonomie lampă: 4000 ore • Zgomot: 32dB

7.29

Cel mai mic videoproiector din test, Infocus LP70+, folosește un chip DMD DDR XGA cu diagonala de 0.7” produs de Texas Instruments.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Cântărind puțin peste 1kg, LP70+ stabilește un standard pentru proiectoarele portabile. Luminozitatea maximă de 1500 de lumeni este mai mult decât impresionantă, dar a fost sacrificată silențiozitatea. Conectivitatea este limitată la o mufă M1-DA, o mufă component și o mufă S-Video. Durata de viață a lămpii ajunge la 4000 de ore, iar puterea acesteia este de 120W. Pentru poziționarea proiectorului, acesta este dotat cu un picior frontal reglabil. Zoom-ul și focalizarea se controlează cu inelele de pe obiectiv.

PERFORMANȚĂ

Dimensiunile și performanța recomandă acest proiector pentru prezentări. Culorile sunt puțin estompate, dar gradientele sunt bine redate. Redarea imaginilor în mișcare a fost acceptabilă, dar nu este recomandat pentru jocuri.

CONCLUZIE

Luminozitatea și dimensiunile reduse fac din Infocus LP70+ o soluție portabilă, dar nu foarte silențioasă.



4433 Lei | 24 luni | I.R.I.S.

BenQ
SP831



Tehnologie: DLP • Rezoluție nativă: 1280x768 • Luminozitate: 4000 lumeni • Contrast: 2000:1 • Autonomie lampă: 3000/4000 ore • Zgomot: 32/34dB

8.44

Prin prisma caracteristicilor sale, reprezentantul Benq din test este recomandat în mod special pentru proiecția filmelor.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Rezoluția WXGA a chip-ului DMD se traduce prin 1280x768 de pixeli, fiind compatibilă nativ cu formatul 720p. O pereche de difuzoare cu putere totală de 4W asigură redarea sunetului în lipsa unui sistem audio. Cinefilii vor aprecia introducerea tehnologiei Reon-VX HQV (Hollywood Quality Video), un sistem performant pentru reducerea zgomotului, de-interlacing și scalare a rezoluțiilor mai mici.

PERFORMANȚĂ

Calitatea imaginii este bună, remarcabilă fiind în cazul redării video și al prezentărilor. O funcție distinctivă este posibilitatea de a afișa semnalul video de la două surse diferite, împărțind ecranul orizontal pe jumătate. Zgomotul este relativ scăzut, iar durata de viață a lămpii este de 3000 de ore în modul standard.

CONCLUZIE

În ciuda prețului ridicat, modelul SP831 îi va mulțumi în mod special pe cinefili, fapt datorat în bună măsură tehnologiei HQV.



6999 Lei | 36 luni | Partenerii BenQ România

Infocus
Play Big IN76



Tehnologie: DLP • Rezoluție nativă: 1280x720 • Luminozitate: 1000 lumeni • Contrast: 1000:1 • Autonomie lampă: 3000 ore • Zgomot: N/A

8.21

Rezoluția nativă de 1280x720 este cea mai importantă caracteristică a acestui proiector performant de la Infocus.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI
Modelul IN76 include DMD-ul Dark Chip 2 de la Texas Instruments, fiind compatibil în mod nativ cu formatul video 720p. S-a remarcat piciorul reglabil, care permite poziționarea bună chiar și pe o suprafață puțin înclinată. De asemenea, este posibilă suspendarea proiectorului de plafon. Distanța minimă de proiecție este de 1.51m, iar diagonala maximă a imaginii ajunge la 4.57m.

PERFORMANȚĂ
Motorul de scalare Pixelworks DNX pe 10 biți acceptă formatul 1080p/60 și poate afișa în formatul 4:3 rezoluții de până la 1280x1024. Claritatea imaginii a fost una dintre cele mai bune din test, iar saturația culorilor a fost remarcabilă. Performanța la testul video a fost superioară în cazul redării filmelor, dar nu a punctat maxim în cazul jocului rulat.

CONCLUZIE
Infocus IN76 este recomandat cu căldură pentru vizualizarea filmelor, fiind de remarcat și design-ul său elegant.



6531 Lei | 24 luni | I.R.I.S.

Toshiba
TDP-ET20



Tehnologie: DLP • Rezoluție nativă: 854x480 • Luminozitate: 1200 lumeni • Contrast: 2500:1 • Autonomie lampă: 2000/3000 ore • Zgomot:34dB Eco

7.31

Atipic din multe puncte de vedere, modelul TDP-ET20 de Toshiba este un sistem home theatre integral în miniatură.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI
Proiectorul dispune de un DVD player și un sistem audio 5.1 cu suport Dolby Digital și putere totală de 18.5W. Sistemul special de lentile permite proiectarea de o distanță de 34cm, iar diagonala maximă a imaginii este de 3.4m. Din păcate, rezoluția nativă este doar WVGA (854x480). Sistemul DLP folosește un disc cu 6 segmente, iar semnalul video este procesat de un motor HQV.

PERFORMANȚĂ
Folosirea rezoluției native necesită drivere video modificate. Scalarea este posibilă pentru rezoluții 4:3, 5:4 și wide, dar afișarea textului are de suferit. Capitolul la care s-a comportat cel mai bine a fost redarea filmelor, performanța la rularea jocului fiind acceptabilă. Ventilatorul este foarte zgomotos la viteza maximă, viteza normală fiind indicată pentru utilizarea în modul economic.

CONCLUZIE
În ciuda performanțelor foarte bune în mediul multimedia, acest proiector nu este recomandat pentru prezentări.



4116 | 24 luni | SCOP Computers

Hitachi
CPX2



Tehnologie: LCD • Rezoluție nativă: 1024x768 • Luminozitate: 2000 lumeni • Contrast: 500:1 • Autonomie lampă: -/3000 ore • Zgomot: N/A

8.10

Modelul CPX2 de la Hitachi folosește tehnologia de afișare LCD și dispune de opțiuni avansate specifice prezentărilor.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI
Compact și cântărind mai puțin de 2kg, acest proiector dispune de trei matrici active TFT cu diagonala de 0.63". Două porturi USB permit conectarea unui mouse sau a unei memorii externe, iar pentru slot-ul SD este oferit un adaptor wireless 802.11g. Din meniul bogat se poate selecta un mod optimizat de afișare în funcție de suprața folosită.

PERFORMANȚĂ
Luminozitatea de 2000 de lumeni se traduce printr-o vizibilitate bună chiar și într-o cameră luminată. S-a observat o ușoară neclaritate a extremităților superioare ale imaginii. Performanțele per ansamblu au fost la un nivel înalt, remarcându-se chiar și la testul video. Nivelul de zgomot este acceptabil în modul de lucru normal și scăzut în modul economic.

CONCLUZIE
Hitachi CPX2 a fost singurul proiector din test care poate fi folosit pentru prezentări fără a fi conectat la un calculator.



3500 Lei | 36 luni | MGT Educational

Infocus Play Big IN81



Tehnologie: DLP • Rezoluție nativă: 1920x1080 • Luminozitate: 1400 lumeni • Contrast: 10000:1 • Autonomie lampă: 2000/2500 ore • Zgomot: 30dB

9.09

Chiar numele acestui proiector sugerează aplicația pentru care este recomandat, tehnologia folosită de producător pentru a reda cât mai bine imagini în mișcare fiind cea DLP.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Designul este simplu, conectorii și reglajele pentru lentile fiind mascate de elemente detașabile. Proiecția este realizată folosind DMD-ul DarkChip2 cu rezoluție de 1920x1080. Rata de constrast specificată este 10000:1, iar diagonala maximă a imaginii este de 5.16m. Semnalul digital poate fi preluat prin porturile M1-DA și HDMI.

PERFORMANȚĂ

La fel ca și modelul IN76, acesta realizează scalarea cu ajutorul motorului Pixelworks DNX. Calitatea imaginii a depășit-o pe a celorlalte modele ce folosesc tehnologia DLP. Performanța în testele realizate cu ajutorul aplicației DisplayMate a fost cea mai bună din test. Discul de culoare folosit dispune de șapte segmente și este calibrat pentru temperatura de culoare 6500K.

CONCLUZIE

Infocus Play Big IN81 a avut cea mai bună performanță în jocuri din test, însă specificațiile sale de top nu vin la un preț foarte accesibil.



14115 Lei | 24 luni | I.R.I.S.

Acer P1265



Tehnologie: DLP • Rezoluție nativă: 1024x768 • Luminozitate: 2400 lumeni • Contrast: 2000:1 • Autonomie lampă: 3000 ore • Zgomot: 24dB

7.64

Modelul P1265 face parte din gama de proiectoare Value de la Acer și se remarcă printr-o luminozitate de 2400 de lumeni.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Bazat pe tehnologia DLP, acest reprezentant Acer folosește un disc cu șase segmente pentru a reduce efectul de curcubeu vizibil în unele situații. În pachet este oferită o geantă care încurajează utilizarea dispozitivului pentru aplicații portabile. Producătorii au renunțat la mufa HDMI, dar au dotat proiectorul cu un difuzor cu puterea de 2W.

PERFORMANȚĂ

Am fost plăcut impresionați de nivelul redus de zgomot în modul de lucru normal. Imaginea proiectată de la distanța de 2m a fost foarte luminoasă, iar claritatea la colțuri a fost bună. Un alt capitol la care s-a remarcat a fost reproducerea culorilor, responsabilă pentru aceasta fiind tehnologia ColorBoost. Singurul inconvenient notabil a fost redarea modestă a imaginilor în mișcare.

CONCLUZIE

Calitățile imaginii fac din proiectorul de față un dispozitiv recomandat pentru prezentări, prețul său fiind destul de atractiv.



2500 Lei | 24 luni | Partenerii ELKOTech România

Toshiba TSP-S8



Tehnologie: DLP • Rezoluție nativă: 800x600 • Luminozitate: 2000 lumeni • Contrast: 2000:1 • Autonomie lampă: 2000/3000 ore • Zgomot: 34/31dB

6.98

Cu dotări relativ modeste, Toshiba TDP-S8 folosește tehnologia DLP și reprezintă o soluție de buget recomandată pentru prezentări.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Proiectorul este livrat cu o geantă de protecție și cântărește numai 2.1kg. Chip-ul DMD cu diagonala de 0.55" are o rezoluție nativă de 800x600 de pixeli, discul de culoare dispunând de 4 segmente. Conectivitatea este limitată la o mufă D-Sub, o mufă S-Video și o mufă RCA. În cazul în care doriți să folosiți o sursă audio, proiectorul dispune de un difuzor cu putere de 2W.

PERFORMANȚĂ

Calitatea imaginii a fost scăzută comparativ cu ceilalți concurenți, de vină fiind în primul rând tehnologia de generație anterioară. În ciuda rezoluției native scăzute, proiectorul scalează semnal video 720p și 1080i. În plus, este inclus un sistemul TrueVision De-Interlacing. Nivelul de zgomot este destul de ridicat în modul de lucrul normal.

CONCLUZIE

Performanțele mai scăzute sunt compensate de un preț atractiv, modelul TDP-S8 fiind recomandat celor mai puțin pretențioși.



1808 Lei | 24 luni | SCOP Computers

Toshiba
TLP-XD2000



Tehnologie: LCD • Rezoluție nativă: 1024x768 • Luminozitate: 2000 lumeni • Contrast: 400:1 • Autonomie lampă: 2000/3000 ore • Zgomot: 36/33dB

7.61

Videoproiectorul TLP-XD2000 de la Toshiba folosește tehnologia LCD și se remarcă printr-o luminozitate a imaginii de 2000 de lumeni.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

La baza proiecției stau trei LCD-uri cu diagonala de 0.61” și o rezoluție nativă de 1024x768 pixeli. Sistemul optic facilitează un zoom de 1.2x și o diagonală a imaginii proiectate de până la 7.62m. Durata de viață a lămpii este de 2000 de ore în modul normal și de 3000 de ore în modul economic, puterea acesteia fiind de 210W. Un al doilea conector D-Sub poate fi folosit alternativ pentru intrare sau ieșire video.

PERFORMANȚĂ

Din meniu poate fi selectat unul din cele două moduri de funcționare ale ventilatoarelor, nivelul de zgomot fiind ridicat în ambele cazuri. Imaginea este suficient de luminoasă chiar și pentru o cameră iluminată natural sau artificial. Reproducerea culorilor a fost în general bună, performanța la rularea filmelor și a jocului încadrându-se în limite decente.

CONCLUZIE

Toshiba TLP-XD2000 este o soluție LCD, accesibilă din punct de vedere al prețului.



2349 Lei | 36 luni | SCOP Computers

Acer
P5270



Tehnologie: DLP • Rezoluție nativă: 1024x768 • Luminozitate: 3000 lumeni • Contrast: 2000:1 • Autonomie lampă: 3000/4000 ore • Zgomot: N/A

8.12

Recomandat pentru locații cu multă lumină ambientală, Acer P5270 face parte din gama Professional.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Aproape identic din punct de vedere al construcției cu fratele mai mic P1265, modelul de față aduce în plus un al doilea conector D-Sub și o mufă HDMI. Diferența majoră însă este dată de luminozitatea maximă de 3000 de lumeni, în modul ECO aceasta fiind redusă la 2400 de lumeni. Proiectorul acceptă aspectele 4:3 și 16:9 ale imaginii, rezoluțiile maxime scalabile fiind 1600x1200, respectiv 1680x1050.

PERFORMANȚĂ

Nivelul de luminozitate al imaginii a fost superior comparativ cu al celorlalți concurenți, calitatea proiecției fiind bună per ansamblu. Nu a punctat bine la redarea imaginilor în mișcare, dar poate fi folosit pentru vizionarea unor clipuri scurte sau chiar a filmelor. Trebuie amintită durata de viață a lămpii care ajunge la 4000 de ore în modul ECO.

CONCLUZIE

Dacă aveți nevoie de un proiector pentru prezentări în camere mari și iluminate, puteți să luați în considerare această soluție de la Acer.



3280 Lei | 24 luni | Partenerii ELKOTech România

Infocus
Work Big IN26+



Tehnologie: DLP • Rezoluție nativă: 1024x768 • Luminozitate: 2400 lumeni • Contrast: 2000:1 • Autonomie lampă: 2000 ore • Zgomot: 35dB

7.76

Modelul IN26+ face parte din seria Meeting Room de la Infocus, având ca avantaje o luminozitate de peste 2000 de lumeni și un cost scăzut al lămpii.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Anumite aspecte legate de construcție și dotări indică faptul că acest proiector se dorește a fi o soluție de buget: lipsa unui capac pentru lentile, telecomanda cu un număr mic de butoane și lipsa unei intrări video digitale. Sistemul de proiecție are la bază un chip XGA DDR DMD cu diagonala de 0.55”, fiind folosit un disc de culoare cu 4 segmente la viteza 2x.

PERFORMANȚĂ

Luminozitatea și claritatea imaginii sunt principalele atuuri ale acestui proiector. Textul, graficele și chiar pozele sunt bine reproduse. Chiar dacă nu este un proiector multimedia dedicat, IN26+ poate fi folosit și pentru vizionarea filmelor, în mod special datorită culorilor vii. Din păcate, zgomotul a fost destul de pronunțat, putând fi o sursă de distragere a atenției în unele cazuri.

CONCLUZIE

Infocus IN26+ este prin definiție un proiector pentru mediul office cu un bun raport calitate/preț.

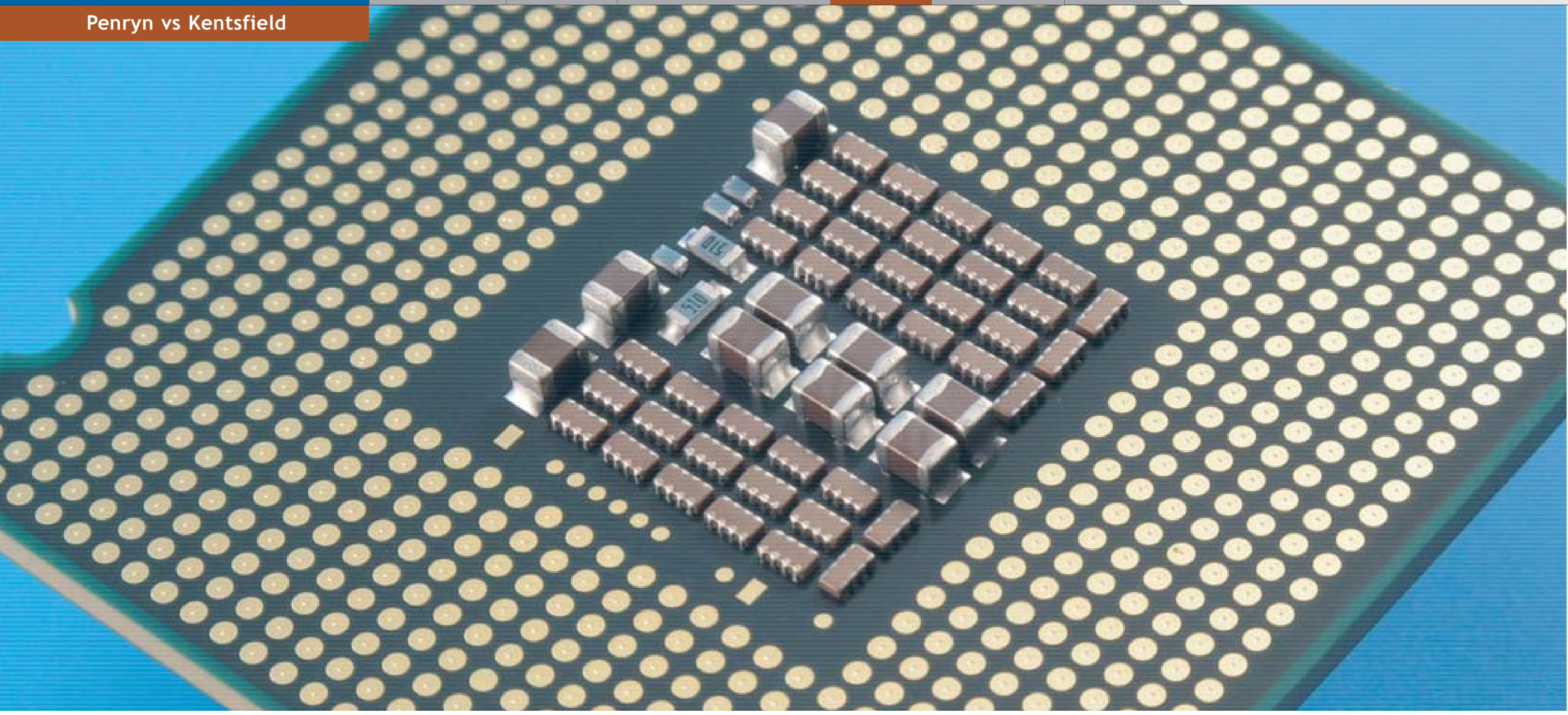


2820 Lei | 24 luni | I.R.I.S.

	Infocus IN81	Epson EMP-TW1000	BenQ SP831	Infocus IN76	Acer P5270	Hitachi CPX2	Infocus IN26+
							
Pret	14115 Lei	10199 Lei	6999 Lei	6531 Lei	3280 Lei	3500 Lei	2820 Lei
Specificații tehnice							
Tehnologie de afișare	DLP	LCD, 0.74" MLA TFT	DLP	DLP, DarkChip2 720p	DLP	LCD, 0.63" PoliSilicon	DLP, 0.55" XGA DDR DMD
Segmente de culoare	7	-	6	6	6	-	4
Rezoluție nativă	1920x1080	1920x1080	1280x768	1280x720	1024x768	1024x768	1024x768
Luminozitate	1400/1100(eco) lumeni	1200 lumeni	4000 lumeni	1000/800(eco) lumeni	3000/2400(eco) lumeni	2000/1600(eco) lumeni	2400/1920(eco) lumeni
Contrast	10000:1	12000:1	2000:1	3000:1	2000:1	500:1	2000:1
Aspect imagine	16:9, 4:3	16:9, 4:3	15:9	16:9, 4:3	4:3, 16:9	4:3, 5:4, 16:9	4:3, 16:9
Rezoluție maximă	1920x1080	1080i	1600x1200	1280x1024, 1080i	1680x1050, 1600x1200, 1080p	1600x1200, 1080i	1400x1050, 1080i
Distanță de proiecție	1.5-10m	N/A	1-10.34m	1.5-6.1m	1-11.9m	N/A	1.5-10m
Diagonală de proiecție	93-516cm	87-1915cm	63-762cm	88-457cm	58-762cm	76-762cm	85-631cm
Zoom	1.2x	2.1x	1.16x	1.3x	1.1x	1.2x	1.1x
Focalizare	Manuală	Manuală	Manuală	Manuală	Manuală	Manuală	Manuală
Keystone vertical/orizontal	+/-13 / -	- / - (lens shifting)	N/A	+/-20 / -	+/-40 / -	+/-30 / -	+30/-25 / -
Intrări video	HDMI, M1-DA, Component, Compozit, S-Video	HDMI, D-Sub, Component, SCART, S-Video	DVI, D-Sub, Component, Compozit, S-Video	HDMI, M1-DA, Component, Compozit, S-Video	HDMI, DVI, 2xD-Sub, Compozit, S-Video	D-Sub, Compozit, S-Video	D-Sub, Compozit, S-Video
Sistem audio	-	-	2x2W	-	Mono, 2W	Mono, 1W	Mono, 1W
Durată de viață lampă	2000 ore/2500 ore(eco)	1700 ore	3000 ore/4000 ore(eco)	3000 ore	3000 ore/4000 ore(eco)	3000 ore (eco)	2000 ore
Nivel zgomot	30dB	33dB/26dB(eco)	34dB/32dB(eco)	N/A	31dB/28dB(eco)	N/A	35dB
Consum	350W	240W	450W	300W	280W	N/A	250W
Dimensiuni (mm)	476x432x148	406x353x143	375x277x115	361x361x120	299x229x93	272x203x58	304x240x100
Greutate	6.4kg	5.6kg	4.5kg	4.2kg	3kg	1.72kg	2.7kg
Note							
Calitatea imaginii	9.80	9.60	8.60	8.40	8.80	8.80	8.60
Test video	9.33	8.67	9.00	8.33	8.33	9.00	8.33
Ergonomie si dotări	8.38	8.41	7.91	7.98	7.46	6.90	6.70
Verdict	9.09	8.85	8.44	8.21	8.12	8.10	7.76

	Infocus IN32	Acer P1265	Toshiba TLP-XD2000	Infocus LP70+	Toshiba TDP-ET20	Infocus IN72	Toshiba TDP-S8
							
Preț	3223 Lei	2500 Lei	2349 Lei	4433 Lei	4116 Lei	3223 Lei	1808 Lei
Specificații tehnice							
Tehnologie de afișare	DLP, 0.7" XGA DDR DMD	DLP	LCD, 0.61"	DLP, 0.7" XGA DDR DMD	DLP, 0.55" WVGA DMD	DLP, 0.6" WVGA DDR DMD	DLP, 0.55" SVGA DMD
Segmente de culoare	4	6	-	4	6	6	4
Rezoluție nativă	1024x768	1024x768	1024x768	1024x768	854x480	854x480	800x600
Luminozitate	2000/1600(eco) lumeni	2400/1920(eco) lumeni	2000 lumeni	1500 lumeni	1200 lumeni	900 lumeni	2000 lumeni
Contrast	1000:1	2000:1	400:1	1100:1	2500:1	2000:1	2000:1
Aspect imagine	4:3, 5:4, 16:9	4:3, 16:9	4:3, 16:9	4:3, 16:9	16:9, 4:3	16:9	4:3, 16:9
Rezoluție maximă	1400x1050, 1080i	1400x1050, 1080i	1280x1024, 1080i	1280x1024, 1080i	1280x1024, 1080i	1024x768, 1080i	1280x1024, 1080i
Distanță de proiecție	1.5-10m	1-11.9m	1.2-9.1m	1.5-9.85m	0.34-1.81m	1.5-6.1m	1.36-11m
Diagonală de proiecție	82-671cm	58-762cm	84-762cm	82-677cm	86-340cm	82-400cm	88-646cm
Zoom	1.2x	1.1x	1.2x	1.25x	-	1.2x	1.1x
Focalizare	Manuală	Manuală	Manuală	Manuală	Manuală	Manuală	Manuală
Keystone vertical/orizontal	+30/-25 / -	+/-40 / -	N/A	+/-15 / -	+/-40 / +/-30	N/A	+/-15 / -
Intrări video	M1-DA, D-Sub, Compozit, S-Video	DVI, D-Sub, Compozit, S-Video	2xD-Sub, Component, S-Video	M1-DA, Compozit, S-Video	HDMI, D-Sub, Component, S-Video	HDMI, M1-DA, Component, Compozit, S-Video	D-Sub,
Compozit, S-Video							
Sistem audio	Mono, 3W	Mono, 2W	Mono, 1W	Mono, 1W	5.1, 18W	-	Mono, 2W
Durată de viață lampă	2000 ore	3000 ore/4000 ore(eco)	2000 ore/3000 ore(eco)	4000 ore	2000 ore/3000 ore(eco)	3000 ore	2000 ore/3000 ore(eco)
Nivel zgomot	35dB	28dB/24dB(eco)	36dB/33dB(eco)	32dB	34dB	N/A	34dB/31dB(eco)
Consum	260W	230W	N/A	155W	420W	300W	275W
Dimensiuni (mm)	264x219x73	299x229x93	288x247x92	198x155x63	343x321x155	361x361x120	239x207x107
Greutate	2.27kg	3kg	2.5kg	1.09kg	4.8kg	4.2kg	2kg
Note							
Calitatea imaginii	8.20	8.20	8.00	8.00	7.00	7.40	7.40
Test video	8.00	7.67	8.00	7.67	8.33	7.33	7.33
Ergonomie si dotări	7.12	7.21	7.03	6.48	6.77	6.91	6.40
Verdict	7.71	7.64	7.61	7.29	7.31	7.18	6.98


Networks People Trust™
www.trendnet.com
Performantă extremă
TRENDnet
Ruter Gigabit Wireless N
TEW-633GR
WIRELESS N 300Mbps
Stream Engine by UBICOM
Performanta extrema
Bucura-te de o experienta cu adevarat consistenta, cu viteze wired si wireless de neegalat
Optimizat pentru jocuri
Elimina perturbatiile cu tehnologia StreamEngine™ si porturi preconfigurate pentru jocuri
Securitate Avansata
Protejeaza-ti reteaua cu ultimele standarde de criptare, sincronizare de securitate dintr-un singur pas si un buton wireless de on/off
Sub-distribuitori
DEPOZITUL DE CALCULATOARE
www.DC-shop.ro
ROMSOFT THE HARDWARE COMPANY
www.romsoft.ro
Asconet service complet
www.asconet.ro
www.ascotel.ro
TRENDnet®
© 2007 TRENDnet. All rights reserved.



PENRYN VS KENTSFIELD

BĂTĂLIA ÎNTRE VECHI ŞI NOU

Trecerea la procesul de fabricaţie pe 45nm permite o revigorare a liniei de procesoare Intel prin atingerea unor frecvenţe mai mari şi introducerea a numeroase optimizări

ÎN ACEASTĂ VARĂ, INTEL A INTRODUS REVIZIA G0 a nucleului Kentsfield. Aceasta a adus mici optimizări asupra procesului de fabricaţie ce au permis o reducere a consumului de energie, dar şi ridicarea temperaturii maxime recomandate la o valoare ce permite folosirea unor sisteme de răcire mai silenţioase. Acum, Intel face o tranziţie deschizătoare de drumuri prin trecerea la procesul de fabricaţie pe 45nm. Acesta permite nu doar un consum mai redus de energie şi frecvenţe de operare mai mari, dar şi o creştere substanţială a complexităţii chip-urilor, datorată densităţii mărite a tranzistorilor.

INTEL PENRYN, MAI MIC ÎNSEAMNĂ MAI BINE

Yorkfield, versiunea cu patru nuclee a lui Penryn, este format din 820 de milioane de tranzistori (faţă de 582 de milioane la Kentsfield). Aceştia sunt dispuşi în două pastile de siliciu cu o suprafaţă de doar 107 mm^2. Noul design conduce la dimensiuni cu 25% mai mici decât cel vechi, pe 65nm, care avea 143mm^2. Noua arhitectură - Penryn - aduce încă o adiţie setului de instrucţiuni X86, prin introduerea "Intel Streaming SIMD Extensions 4" (SSE4). Această tehnologie permite un salt semnificativ de performanţă pentru aplicaţiile optimizate. Deşi frecvenţa iniţială la lansarea modelului quad core Extreme Edition QX9650 este de 3GHz pentru un FSB de 1333MHz, Intel va lansa la începutul anului viitor atât modele mainstream cu frecvenţe mai mici de 3GHz, cât şi modele noi pentru gama high end. Printre altele, acestea vor dispune şi de FSB Quad pumped de 1600MHz.

PERFORMANŢĂ

Penryn aduce modificări semnificative arhitecturii Intel Core 2 prin mărirea dimensiunii memoriei cache L2. De asemenea, sunt introduse unele modificări la nivel de microarhitectură, menite să mărească eficienţa fără a apela la frecvenţe mai mari de operare. Memoria cache L2 este astfel mărită la 12MB (faţă de 8MB la Kentsfield) cu un nivel de asociativitate crescut la 24 de căi, pentru o utilizare mai eficientă. Tehnologia de virtualizare a suferit şi ea modificări la nivel de micro-arhitectură. Acestea promit îmbunătăţirea substanţială a performanţei fără a necesita schimbări la nivel software. Alte îmbunătăţiri au fost aduse prin introducerea a ceea ce Intel numeşte "Fast Radix-16 Divider" şi "Super Shuffle Engine". Primul este un nou procedeu de efectuare a operaţiilor de împărţire şi promite performanţă sporită în aplicaţii ştiinţifice şi aplicaţii ce folosesc intens operaţii floating point (cu virgulă mobilă), dar şi calcule cu numere întregi. "Super Shuffle Engine" măreşte viteza de execuţie a instrucţiunilor complexe de tip SSE2, SSE3 şi SSE4 prin scurtarea paşilor de execuţie şi micşorarea latenţelor. "Enhanced Dynamic Acceleration Tehnology" este o tehnologie menită să crească performanţa în aplicaţiile single thread ce nu folosesc toate nucleele procesorului, supratactând automat nucleul folosit cel mai intens. Practic, atunci când unul dintre nucleele procesorului se află în aşteptare, puterea folosită în mod normal de acesta este deturnată către nucleul aflat în sarcină, oferind astfel performanţă sporită fără depăşirea parametrilor de funcţionare ai procesorului. În privinţa consumului de energie, Intel introduce "Deep Power Down Thenology", care adaugă o nouă stare de aşteptare numită C6. Utilă mai ales în cazul sistemelor mobile, aceasta reduce voltajul de funcţionare al nucleelor până la minimul absolut suportat de tehnologie. Sunt oprite complet nucleele procesorului şi memoriile cache pentru a reduce substanţial consumul de energie atunci când procesorul nu este folosit.

PLATFORMA DE TESTARE

Ca platformă de test, am utilizat o placă de bază construită în jurul celui mai nou chipset Intel - X38. Asus P5E3 DELUXE a fost echipată cu un kit dual channel DDR3 2x1024MB GeIL 1066MHz, oferit de PCCenter.ro şi o placă video HIS Radeon HD 2900 PRO furnizată de Asesoft Distribution. Răcirea a fost asigurată de un cooler Gigabyte 3D Rocket II. Pentru alimentarea platformei, am utilizat o sursă de alimentare Fortron Epsilon 1010W.

PROCEDURA DE TESTARE

Testele au fost efectuate astfel încât să evidenţieze diferenţa dintre cele două arhitecturi la frecvenţe identice, dar şi în condiţii de overclocking. Testarea s-a făcut atât cu benchmark-uri sintetice, cât si cu

	Intel Core 2 QX6700	Intel Core 2 QX6700	Intel Core 2 QX9650	Intel Core 2 QX9650	Intel Core 2 QX6700
Frecvență	2667MHz	3000MHz	3000MHz	4422MHz	3671MHz
Multiplicator	10	9	9	11	10
Frecvență memorie	1067	1067	1067	1287	1217
Rezultate teste					
SuperPI 1.5 XE	18.82	16.78	15.02	10.31	13.94
PCmark05 CPU test	8618	9697	9671	14114	11674
PCmark05 file comp./decomp.	11.9/178.98	13.4/201.23	13.13/197.75	19.27/287.23	16.31/242.64
PCmark05 file encription/decription	73.58/73.85	82.79/82.96	82.7/82.77	121.16/121.22	100.56/100.46
WINRAR 3.71 benchmark	1850	2009	2162	2442	2048
Cinebench R10 CPU bench - multicore	1'31"	1'21"	1'14"	52"	1'12"
SiSoft Sandra CPU arithmetic	49345/34217	55419/38557	55947/44389	81786/64755	67332/46647
SiSoft Sandra CPU multimedia	294290/159953	330925/179931	389163/180788	569815/264788	402241/217469
SiSoft Sandra memory	5631/5636	6489/6490	6767/6758	7753/7759	6860/6854
Everest memory read/write	7191/4744	7694/5941	7943/6964	8909/8306	7907/6513
Everest latency memory	70.7	65	66.2	64.6	65.3
Recodare video	9'15"	8'14"	7'39"	5'15"	6'50"
3DMark06	10390	10614	10664	11125	10824
3DMark06 CPU Score	4186	4696	4890	6953	5451
Aquamark3	139317	153639	162399	193972	168729
HL2: Lost Coast 640x480 low	204.53	219	232.15	267.42	236.85
HL2: Lost Coast 1280x1024 high	126.18	126.95	128.49	128.76	128.61
Quake4 640x480 low	101	106.9	114.7	171.7	125
Quake4 1280x1024 high	88.3	88.4	88.4	88.5	88.3
Supreme Commander 1024x768 low	57.56	58.1	58.31	59.63	58.35
Supreme Commander 1280x1024 high	29.9	30.2	30.36	30.71	30.43
World in conflict 800x600 low	147	179	207	284	200
World in conflict 1280x1024 high	27	27	28	28	28

jocuri și aplicații care sunt folosite în mod uzual de către utilizatorii de PC. Pentru a compara cele două arhitecturi, testele au fost rulate atât cu procesorul de test QX9650 cu nucleu Yorkfield, cât și cu reprezentantul generației trecute, QX6700, cu nucleu Kentsfield pe 65nm. Pentru a arăta diferențele dintre cele două generații, testele au fost rulate atât la frecvențele implicite specifice fiecărui model, cât și în condiții de overclocking. Una dintre etape a fost testarea lui QX6700 la parametrii fratelui său mai mare: 3GHz, cu FSB Quad pumped de 1333MHz și multiplicator 9. Astfel, pot fi măsurate diferențele dintre cele două generații la frecvențe identice, unde performanța superioară poate fi adusă doar de optimizări la mivel de microarhitectură, menite să mărească eficiența procesorului. Desigur, în afară de eficiență sporită și consum redus de energie, Penryn aduce și o mai bună scalabilitate la frecvențe înalte, ce va permite în timp apariția unor modele și mai rapide. În acest scop, testele au fost repetate în condiții de overclocking, la fregvența maximă ce a putut fi atinsă în condiții de stabilitate. Au fost alese o serie de teste pentru a ilustra performanța în diverse situații ce pot fi întâlnite în utilizarea uzuală a PC-ului. De asemenea, s-au rulat și teste sintetice pentru a realiza o comparație mai precisă. Jocurile au fost rulate pentru început setând rezoluția și calitatea imaginii la minim, urmărind astfel potențialul procesorului fără ca placa video să poată deveni un factor limitator. Aceste teste au fost repetate și în condițiile ideale de joc pentru un PC de generație nouă (rezoluție 1280x1024 și cea mai bună calitate a imaginii, cu 4x AA și 8x AF). Testul de recodare video a fost făcut cu programul VirtualDub si codecul DivX 6.7. Acesta include suport pentru SSE4, instrucțiune nou introdusă odată cu Penryn. Cinebench R10 este un benchmark oferit de Maxon, ce folosește tehnologia din programul CINEMA 4D pentru măsurarea performanței la randare video. Performanța la arhivare a fost măsurată cu arhivatorul WinRAR, folosind testul inclus în acesta. Este știut faptul ca WinRAR depinde în egală măsură și de performanța procesorului, dar și de lățimea de bandă oferită de memorii. SuperPI 1.5 este un benchmark popular printre pasionații de overclocking și indică performanța în aplicații cu un singur fir de execuție. Testele sintetice utilizate permit o măsurare precisă a performanței în diverse situații: arhivare/dezarhivare, criptare/decriptare și performanță în jocuri, precum și teste speciale de măsurare a lățimii de bandă cu memoria.

PERFORMANȚE

Deși oferă o performanță mai mult decât decentă, ce nu va dezamăgi nici pe cei mai pretențioși dintre voi, de acum bătrânul QX6700 nu poate ține pasul cu cei 3GHz ai lui QX9650. Singurele teste unde diferența este redusă la minim sunt testele high detail din jocuri, unde placa video folosită în cadrul testului își arată limitele.

După cum era de așteptat, memoria cache L2 suplimentară și îmbunătățirile aduse unităților de calcul nu întârzie să-și facă simțită prezența. Testul SuperPI 1MB a înregistrat o îmbunătățire de 1.76 secunde față de Kentsfield la aceeași frecvență. Valorile raportate de către SiSoftSandra și Everest la testele pentru memorie au arătat creșteri semnificative la citire, dar mai ales la scriere, unde Everest memory test a indicat un spor de 1023MB/s în favoarea lui Penryn. Poate cea mai semnificativă diferență este indicată de SiSoftSandra CPU multimedia test, unde QX9650 a reușit 389163 iit/s cu 18% mai mult față de 330925 iit/s pentru Kentsfield. Îmbunătățirile aduse se reflectă și în testele de jocuri, mai ales în cele low detail, unde procesorul este influențat cel mai puțin de către placa video.

OVERCLOCKING

Chiar dacă la cei 3GHz ai săi QX9650 este cel mai rapid procesor de la Intel destinat sistemelor desktop, adevăratul potențial este descătușat în cazul overclocking-ului. Frecvența maximă ce a potut fi atinsă cu primul reprezentant al generației pe 45nm este de 4420MHz pentru o tensiune de alimentare de 1.56V. Aceasta este o valoare impresionantă, mai ales că a putut fi atinsă fără a apela la soluții de răcire exotice. Rezultatul de 10.31 secunde obținut în testul SuperPI 1M și cele 6953 de puncte obținute în testul de procesor din 3DMark06 vorbesc de la sine. În contrast, procesorul QX6700, bazat pe nucleul Kentsfield, s-a oprit la 3671MHz, ceea ce reprezintă o creștere de 1GHZ peste frecvența standard, însă obținută cu 1.60V și un consum de energie ceva mai mare resmțit prin temperaturi crescute.

CONCLUZIE

Penryn reprezintă o îmbunătățire binevenită pentru gama Core 2 Duo și Core 2 Quad, aducând performanță sporită și o mai bună eficiență în privința consumului de energie. Deși prețul prohibitiv pe care QX9650 îl va avea la lansare este descurajant pe mulți dintre utilizatori, în curând vor fi lansate și versiuni mainstream care, deși nu vor atinge 3GHz, vor oferi în shimb un bun raport performanță/preț. Pentru posesorii de procesoare din gama Core 2 sau Core 2 Quad cu frecvențe de 2.4GHz sau mai mult, un upgrade la noua arhitectură își va găsi cu greu justificarea în momentul de față. Motivul este că actualele procesoare oferă deja un nivel de performanță destul de ridicat, suficient pentru majoritatea aplicatiilor software existente în prezent.

Aurelian Mihai
aurelian.mihai@xtrempc.ro

Leadtek
WinFast **PX8600GT TDH HDMI**







Leadtek oferă o placă video cu nucleu GeForce 8600GT, dedicată sistemelor multimedia.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Sistemul de răcire este acelaşi pe care Leadtek îl foloseşte şi la versiunea standard motorizată de nucleul GeForce 8600GT. Din păcate, radiatorul nu răceşte şi chip-urile de memorie. Frecvenţele sunt cele standard pentru 8600GT, anume 540MHz pentru nucleul grafic şi 1400MHz pentru memoria video. Cei 256MB GDDR3 sunt formaţi din patru chip-uri de 64MB SAMSUNG 1.4ns şi sunt conectaţi cu nucleul grafic printr-o interfaţă pe 128 biţi. Bundle-ul plăcii constă în CD cu drivere, cablu audio, adaptor DVI-to-VGA, cablu TV-OUT şi manualul de instalare a plăcii.

PERFORMANŢE

Performanţele se situează la nivelul tuturor plăcilor GeForce 8600GT care respectă design-ul standard. Ventilatorul cu care este dotată placa este zgomotos, chiar şi în lipsa rulării aplicaţiilor 3D. Sistemul de răcire este construit integral din cupru şi acoperă o suprafaţă considerabilă, însă se încinge uşor peste medie. Acest aspect nu afectează însă funcţionarea plăcii. Ţinând cont de segmentul căruia i se adresează placa, performanţele sunt satisfăcătoare.

CONCLUZIE

Leadtek PX8600GT TDH HDMI este o placă grafică mainstream recomandată celor care au nevoie de un produs capabil să ruleze cele mai noi jocuri şi care oferă, în acelaşi timp şi opţiuni multimedia avansate.

Preţ	Garanţie	Contact
419 Lei	24 luni	PCCenter.ro

Detalii tehnice

Chipset: G84GT · Memorie: 256MB GDDR3 1.4ns · Frecvenţă chipset/memorie: 540/1400MHz · Interfaţă: PCI Express 16x · Bus memorie: 128 biţi · Conectori: DVI, TV-Out, HDMI, S/PDIF-in · Jocuri: N/A · Software: N/A · HDTV: Da

Teste

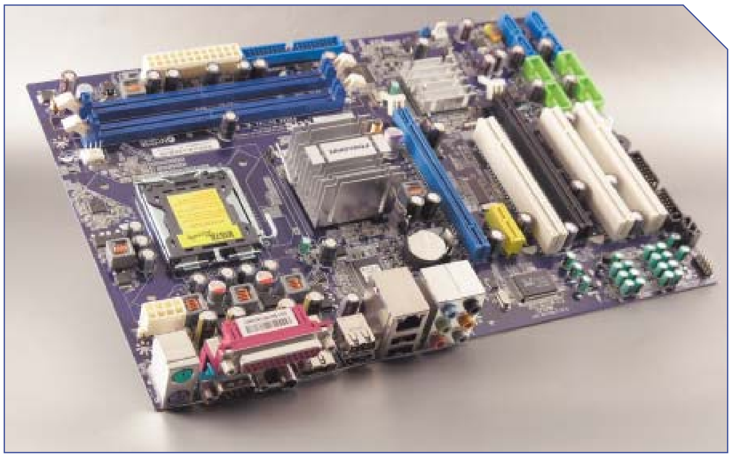
S.T.A.L.K.E.R. 1280x1024	46.7	Company of Heroes 1280x1024	38.4
S.T.A.L.K.E.R. 1600x1200	27.21	Company of Heroes 1600x1200	28.3
S.T.A.L.K.E.R. 1280x1024 4xAA	27.57	Company of Heroes 1280x1024 4xAA	34.2
S.T.A.L.K.E.R. 1600x1200 4xAA	17.12	Company of Heroes 1600x1200 4xAA	24.7
HL2: Lost Coast 1280x1024	109.8	Supreme Commander 1280x1024	21.32
HL2: Lost Coast 1600x1200	89.6	Supreme Commander 1600x1200	16.64
HL2: Lost Coast 1280x1024 4xAA	71.2	Supreme Commander 1280x1024 4xAA	19.35
HL2: Lost Coast 1600x1200 4xAA	52.1	Supreme Commander 1600x1200 4xAA	13.87
AquaMark3 Default	123928	3DMark06 Default	5040

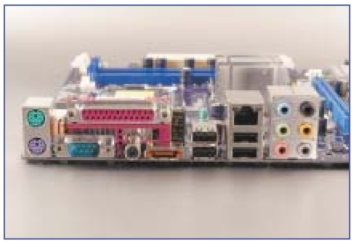
Performanţe

Jocuri: 1.95 · Sintetice: 4.36 · Dotări: 6.5

3.13

Foxconn
P35AX-S







Foxconn oferă o implementare accesibilă a chipset-ului P35 de la Intel prin modelul P35AX-S.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Foxconn P35AX-S are la bază northbridge-ul Intel P35 şi southbridge-ul Intel ICH9. Formatul plăcii nu este full ATX, amplasarea unor conectori fiind neinspirată. Pentru reducerea costurilor de producţie, Foxconn a decis folosirea aproape în întregime a condensatorilor electrolitici. De asemenea, sunt incluse doar două sloturi pentru memorie RAM. Surprinde dotarea plăcii cu două sloturi PCI-Express (unul x16 şi unul x4) pentru implementarea unei configuraţii CrossFire. De asemenea, placa mai este dotată cu un conector eSATA şi unul S/PDIF. Codec-ul audio integrat este Realtek ALC888 şi oferă sunet High-Definition pe 8 canale. Sunt oferite patru porturi SATAII şi un singur conector Gigabit LAN.

PERFORMANŢE

Sistemul de răcire a plăcii, format din două radiatoare de aluminiu, se încălzeşte puternic în timpul funcţionării. BIOS-ul oferă foarte puţine opţiuni la capitolul overclocking, acesta fiind un punct slab al lui P35AX-S. Plaja de voltaje oferită este generoasă, însă nu poate fi pusă în valoare din cauza răcirii neadecvate. Astfel, am putut ridica frecvenţa procesorului de test doar până la 3337MHz stabil, frecvenţă corespunzătoare unui FSB de 333MHz. Performanţele plăcii la frecvenţele implicite sunt satisfăcătoare, scorurile obţinute în aplicaţiile sintetice fiind bune.

CONCLUZIE

Foxconn P35AX-S este o placă recomandată utilizatorilor care doresc performanţă decentă la un preţ scăzut, însă potenţialul de overclocking este redus.

Preţ	Garanţie	Contact
309 Lei	36 luni	Partenerii Foxconn România

Detalii tehnice

Socket: LGA 775 · Chipset: Intel P35 + ICH9 · FSB: 1333MHz · Sloturi: 2xPCI-Express x16, 1xPCI-Express x1, 3xPCI · Memorie / Sloturi: DDR2 / 2x · Conectori: 12xUSB, 1xGigabit LAN, 1xeSATA, S/PDIF · ATA: 4xSATAII, 1xATA133 · Codec audio integrat: Realtek ALC888

Teste

Company of Heroes 800x600	170.8	187.9	PCMark05	7685	9155
S.T.A.L.K.E.R. 800x600	556.17	694.48	PCMark05 CPU	8622	10770
Half Life 2: Lost Coast 640x480	172.03	206.4	PCMark05 HDD	4207	4247
Supreme Commander 1024x768	45.21	48.95	SiSoftSandra 2007 Mem. MB/s	5577	6643
3DMark06	10042	10379	Arhivare WinAce	213	186

Performanţe

Performanţă: 7.21 · Overclocking: 1.27 · Dotări: 0.31

8.80


Ultra PRO Computers
ultrabuni în calculatoare
GIGABYTE™
ai potential folose
ste-l !
Quad BIOS
Quad Cooling
Quad Triple phase
Quad eSATA2
Quad Core Ready
Quad DDR2 slots
Ultra PRO Computers împreună cu GIGABYTE
vă provoacă la Overclocking
Numai la
Ultra PRO Computers
Overclocking-ul
se premiază
Înscrie-te acum pe
www.ultrapro.ro
la concurs
şi câştigă !!!
EASY TUNE 5
EASY MODE
ADVANCED MODE
OVER CLOCKING
GO
Unique Technology from GIGABYTE
Ultra Durable 2
Lower RDS(on) MOSFET
Ferrite Core Choke
Lower ESR Solid Capacitor
NVIDIA
SLI READY
SILENT-PIPE II
SILENT-PIPE 3
ATI RADEON GRAPHICS
Pentru detalii accesează www.ultrapro.ro

GIGABYTE
GA-X38-DQ6







GIGABYTE GA-X38-DQ6 este o placă de bază echipată cu cel mai nou chipset Intel.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Din punctul de vedere al sistemului de răcire, se remarcă radiatoarele din cupru conectate între ele prin heatpipe-uri. De asemenea, placa oferă și deja cunoscutul sistem Crazy Cool. Back Panel-ul este foarte bogat, punând la dispoziția utilizatorului nu mai puțin de opt porturi USB, cărora li se adaugă două porturi FireWire și două interfețe Gigabit LAN. GA-X38-DQ6 oferă tehnologia Dual BIOS, dispunând de două memorii flash de 8Mb. Pentru pasionații de performanță, placa oferă posibilitatea realizării unei configurații CrossFire.

PERFORMANȚE

Deoarece folosește un sistem de răcire pasiv, GIGABYTE GA-X38-DQ6 se încălzește peste medie în timpul funcționării. Utilizând frecvențele stoc ale componentelor, Company of Heroes a rulat la rezoluția 800x600 cu o medie de 162.5 cadre pe secundă. În PCMark05 s-au obținut 8156 de puncte, iar în 3DMark06, 9915 puncte. Stabilitatea sistemului s-a menținut până la frecvențele de 3.5GHz pentru procesor, respectiv 840MHz pentru memorii. Cu toate acestea, temperatura procesorului a depășit în sarcină temperatura de 80 de grade C. În aceste condiții, lățimea de bandă cu memoria măsurată de SiSoftSandra a crescut de la 5450MB/s la 6399MB/s, iar în PCMark05 s-au obținut 8667 de puncte.

CONCLUZIE

GIGABYTE GA-X38-DQ6 este o placă de bază performantă cu potențial de overclocking, dar care necesită o carcasă foarte bine ventilată pentru aplicarea acestui procedeu.

Preț	Garanție	Contact
880 Lei	36 luni	Partenerii GIGABYTE România

Detalii tehnice

Socket: LGA 775 · Chipset: Intel X38 · FSB: 1600MHz · Sloturi: 2xPCI-Express x16, 3xPCI-Express x1, 2xPCI · Memorie / Capacitate: DDR2-1066 / 8GB · Conectori: 12xUSB, 3xFirewire, 2xGigabit LAN, S/PDIF · ATA: 8xSATAII, 1xATA133

Teste

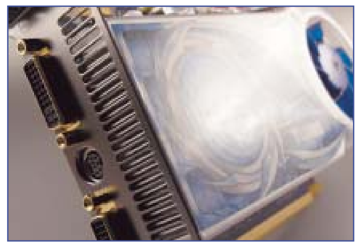
Company of Heroes 800x600	162.5	185.2	PCMark05	8156	8667
S.T.A.L.K.E.R. 800x600	528.76	699.34	PCMark05 CPU	8654	9329
Half Life 2: Lost Coast 640x480	173.07	207.35	PCMark05 HDD	5060	5061
Supreme Commander 1024x768	42.64	45.52	SiSoftSandra 2007 Mem. MB/s	5450	6399
3DMark06	9915	9918	Arhivare WinAce	238	178

Performanțe

Performanță: 7.15 · Overclocking: 1.25 · Dotări: 0.39 · **8.80**

HIS
H260PRQT256GDD-R







HIS HD 2600PRO IceQ Turbo X este o soluție grafică mainstream care folosește frecvențe mărite.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Chipset-ul RV630 este tactat la 700MHz și este ajutat de 256MB de memorie GDDR3, tactată la 1400MHz. Ca sistem de răcire, producătorul a optat pentru o soluție silențioasă, dual-slot. Placa dispune de doi conectori DVI, ce pot fi transformați în ieșiri HDMI și VGA cu ajutorul celor două convertoare oferite, precum și o ieșire TV-Out.

PERFORMANȚE

Nivelul de zgomot este foarte redus, atât în idle, cât și în sarcină. Scorul obținut în 3DMark06 a fost de 4582 de puncte, iar în AquaMark3 s-au înregistrat 101413 puncte. Chiar dacă nu a obținut rezultate-record în teste, această placă poate rula satisfăcător jocurile actuale. Astfel, la rezoluția 1280x1024, S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl a rulat cu o medie de 46.3 cadre pe secundă. În aceleași condiții, în Prey s-a înregistrat o medie de 61 de cadre pe secundă, iar în HL2: Lost Coast, 119.96 cadre pe secundă. În testele de overclocking, placa a dat dovadă de o rezervă considerabilă de performanță, frecvența maximă atinsă de procesorul grafic fiind de 850MHz. Memoria a urcat până la 1700MHz, HD 2600PRO IceQ Turbo X reușind să obțină în aceste condiții 5504 puncte în 3DMark06.

CONCLUZIE

HIS HD 2600PRO IceQ Turbo X se adresează pasionaților de jocuri cu buget redus care doresc performanță la un preț accesibil.

Preț	Garanție	Contact
331 Lei	24 luni	Asesoft Distribution

Detalii tehnice

Chipset: RV630 · Memorie: 256MB GDDR3 · Frecvență chipset/memorie: 700/1400MHz · Interfață: PCI Express 16x · Bus memorie: 128 biți · Conectori: 2 x DVI, S-Video · HDTV: Da

Teste

S.T.A.L.K.E.R. 1280x1024	46.3	Company of Heroes 1280x1024	39
S.T.A.L.K.E.R. 1600x1200	32.47	Company of Heroes 1600x1200	27.2
S.T.A.L.K.E.R. 1280x1024 4xAA	45.23	Company of Heroes 1280x1024 4xAA	37.8
S.T.A.L.K.E.R. 1600x1200 4xAA	32.1	Company of Heroes 1600x1200 4xAA	27.1
HL2: Lost Coast 1280x1024	119.96	Supreme Commander 1280x1024	19.58
HL2: Lost Coast 1600x1200	93.1	Supreme Commander 1600x1200	16.46
HL2: Lost Coast 1280x1024 4xAA	68.02	Supreme Commander 1280x1024 4xAA	15.53
HL2: Lost Coast 1600x1200 4xAA	51.02	Supreme Commander 1600x1200 4xAA	11.47
AquaMark3 Default	101413	3DMark06 Default	4582

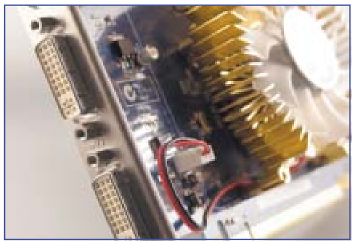
Performanțe

Jocuri: 2.26 · Sintetice: 3.68 · Dotări: 6.0 · **3.06**

ASUS
EN8600GT OC GEAR/HTDP/256M







ASUS EN8600GT OC GEAR/HTDP/256M se adresează entuziaştilor şi pasionaţilor de overclocking.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Singurele aspecte prin care diferă acest model de cel standard oferit de ASUS sunt modulul OC Gear şi chip-urile de memorie GDDR3 folosite, anume Qimonda 1.0ns. Din păcate, placa nu este echipată şi cu un conector de alimentare suplimentară PCI-Express, deşi este un model destinat overclocking-ului. Bundle-ul este format din adaptor DVi-to-VGA, mănunchi de cabluri TV-OUT, manual de instalare rapidă, manualul modulului OC Gear, modulul OC Gear, CD cu instrucţiuni pentru instalare şi un CD holder din piele. Sistemul de răcire folosit de ASUS ocupă încă un slot în carcasă.

PERFORMANŢE

Modulul OC Gear facilitează supratactarea nucleului grafic şi setarea turaţiei ventilatorului prin intermediul rotiţei cu care este dotat. Rezultatele obţinute la frecvenţele implicite sunt similare cu ale altor implementări GeForce 8600GT. Lipsa conectorului de alimentare suplimentară PCI-Express limitează frecvenţele maxime atinse de placă. Astfel, am putut atinge doar 625MHz/1800MHz în overclocking, frecvenţe la care s-au înregistrat 5835 de puncte în 3DMark 2006 şi 132767 de puncte în AquaMark 3.

CONCLUZIE

ASUS EN8600GT OC GEAR/HTDP/256M este o placă recomandată pasionaţilor de case modding şi overclocker-ilor începători.

Preţ	Garanţie	Contact
599 Lei	36 luni	Ultra PRO Computers

Detalii tehnice

Chipset: GeForce 8600GT (G84GT) · Memorie: 256MB GDDR3 1.0ns · Frecvenţă chipset/memorie: 540MHz/1400MHz · Interfaţă: PCI Express X16 · Bus memorie: 128 biţi · Conectori: 2xDVI, TV-Out · Jocuri: - · Software: - · HDTV: Da · Extra: OC Gear

Teste

S.T.A.L.K.E.R. 1280x1024	46.9	Company of Heroes 1280x1024	37.5
S.T.A.L.K.E.R. 1600x1200	26.53	Company of Heroes 1600x1200	28.1
S.T.A.L.K.E.R. 1280x1024 4xAA	28.23	Company of Heroes 1280x1024 4xAA	34.9
S.T.A.L.K.E.R. 1600x1200 4xAA	17.18	Company of Heroes 1600x1200 4xAA	25.8
HL2: Lost Coast 1280x1024	117.9	Supreme Commander 1280x1024	21.64
HL2: Lost Coast 1600x1200	90.77	Supreme Commander 1600x1200	17.07
HL2: Lost Coast 1280x1024 4xAA	72.7	Supreme Commander 1280x1024 4xAA	19.42
HL2: Lost Coast 1600x1200 4xAA	51.02	Supreme Commander 1600x1200 4xAA	14.28
AquaMark3 Default	125515	3DMark06 Default	4860

Performanţe

Jocuri: 2.26 · Sintetice: 4.35 · Dotări: 6.0

3.26

Sony
Vaio VGN-SZ61XN







Sony ne propune un notebook cu structură din fibre de carbon şi diplay de 13.3".

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Pentru a obţine performanţe satisfăcătoare, Sony a echipat VGN-SZ61XN cu o interfaţă grafică GeForce 8400M GS. Modelul dispune şi de o a doua interfaţă grafică, oferită de chipset-ul Intel 965GM Express. Utilizatorul poate selecta între cele două cu ajutorul unui switch care are două poziţii: Stamina şi Speed. La capitolul conectivitate, Vaio VGN-SZ61XN nu excelează, acesta dispunând de numai două porturi USB. De asemenea, pentru conectarea display-urilor externe laptop-ul oferă numai conector VGA. Display-ul cu LED-uri este atât de subţire încât dă o falsă impresie de fragilitate.

PERFORMANŢE

Configurând laptop-ul pe Speed, acesta a reuşit să obţină în 3DMark2001 un scor de 16038 de puncte, faţă de cele numai 4565 de puncte obţinute la utilizarea interfeţei grafice integrate. Lăţimea de bandă cu memoria măsurată de SiSoftSandra a fost de 4115MB/s, iar arhivarea directorului-etalon s-a realizat în aproximativ patru minute. Autonomia a fost testată activând funcţia Stamina şi s-au înregistrat 231 de minute în mediul multimedia şi 262 de minute în mediul office.

CONCLUZIE

Datorită dimensiunilor reduse şi a configuraţiei, Sony Vaio VGN-SZ61XN reprezintă o combinaţie excelentă între performanţă şi portabilitate.

Preţ	Garanţie	Contact
7499 Lei	12 luni	Flamingo Computers
7499 Lei	12 luni	Media Galaxy
7499 Lei	12 luni	Sony Center

Detalii tehnice

Procesor: Intel Core 2 Duo T7500 · Memorie: 2x1024MB DDR2 667MHz · Display: 13.3" WXGA 1280x800 · HDD: 160GB 5400RPM SATA · Unitate optică: DVD Writer Dual Layer · Conectori: 2xUSB, 1x Firewire, RJ-45, RJ-11, VGA, Audio · Extra: Card reader, Bluetooth 2.0, WLAN 802.11 a/b/g, webcam 0.3MP · Dimensiuni: 234.3x33x315mm · Greutate: 1.79kg

Teste

Autonomie office	262min	EVEREST Memory Read	5490
Autonomie multimedia	231min	EVEREST Memory Write	3576
3DMark2001 SE	16038	Cinebench 2003 x CPU	690
PCMark05 CPU	5830	Arhivare WinAce	4'1"
PCMark05 Memory	4647	SiSoftSandra CPU ALU/FPU	20084/13699
PCMark05 HDD	3642	SiSoftSandra Memorie	4115
HDD File Write	37.9	SiSoftSandra HDD	44

Performanţe

Autonomie: 9.90 · Dotări: 6.60 · Performanţă: 10

9.32

OFERTĂ SPECIALĂ 789,90 LEI



Camera foto Sony W80

7.2 MP
Zoom optic: 3x
Zoom digital: 6x
Ecran LCD: 2.5"
Iesire HD

Sony Memory Stick Pro Duo

CADOU: card 1GB



Monitor LCD 20" Samsung 2032BW

Diagonala 20" Wide
Timp de raspuns 2ms
Ungiuri vizualizare 170/170
Contrast 1000:1
Luminozitate 300cd/m2
Intrari video DVI, D-Sub



OFERTĂ SPECIALĂ 889,00 LEI

Router Wireless D-Link DI-524

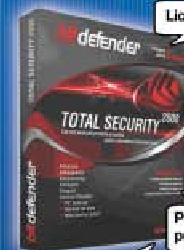
4 porturi FastEthernet 10/100
Functie de acces point ce permite conectarea unor sisteme intr-o retea fara fir
Standard 802.11b/g
Garantie 24 luni



OFERTĂ SPECIALĂ 174,90 LEI

Antivirus BitDefender Internet Security 2008

Licentiere pentru 3 PC-uri



Antivirus
AntiSpyware
AntiPhishing
Firewall
Control Parental

Protectie avansata pentru retelele Wireless

Protectie proactiva de ultima generatie

OFERTĂ SPECIALĂ 169,90 LEI

Notebook ACER AS 5520G Gemstone



Procesor Turion 64 x2 1.9 GHz
Memorie 1024 DDR2 667 MHz
Hard Disk 160 Gb S-ATA, DVD-RW
GeForce 8400 G
Ecran 15.4" TFT
Wireless b/g
Windows Vista Home Premium

OFERTĂ SPECIALĂ 2.699,90 LEI

Sistem Boxe Logitech 2.1 X-240



Telecomanda cu fir
Putere 25 RMS

OFERTĂ SPECIALĂ 159,90 LEI

Magazine

Bucuresti

Best in Diverta
Unirea Shopping Center, etaj 3

Best in Diverta
Complex Comercial Prosper

Best in Diverta
Bld. C.A. Rosetti, nr. 14-16, sector 6

Best in Diverta
Mall Bucuresti; Calea Vitan, nr. 55-59, sector 3

Best in Diverta
Mall Plaza: Bld. Timisoara, nr. 26, sector 6

Best in Diverta - Ploiesti
Complex Comercial Omnia et. 2

Best in Diverta - Arad
B-dul Revolutiei nr. 39-41

Best in Diverta - Timisoara
Complex Comercial Bega, etaj 3
Str. Telbisz nr. 3 et. 3

Best in Diverta - Oradea
Str. Nufarului nr. 30

Best in Diverta - Cluj
Str. Universitatii nr. 1

Best in Diverta - Tg.Jiu
Str. Victoriei nr. 44, sp com 1 si 2

Best in Diverta - Iasi
Str. Sf. Lazar nr. 49-51
Str. Palat nr. 1

Best in Diverta - Constanta
Str. Alexandru Lapusneanu, bl. LV16
Str. Stefan cel Mare nr. 38-40, etaj 2

Best in Diverta - Bacau
Str. Nicolae Balcescu nr. 3

Best in Diverta - Brasov
Str. Nicolae Balcescu nr. 62

Best in Diverta - Pitesti
Razboieni nr. 1, Pitesti

Best in Diverta - Curtea de Arges
Bld. Basarabilor, nr.1, bl. E20

Best in Diverta - Slobozia
Bld. Matei Basarab, nr.21

Best in Diverta - Zalau
Bld. Iuliu Maniu, nr.25

MP4 E-Tech i-Touch

Redare video, foto, MP3
Radio FM, Reportofon
Capacitate 1 GB, slot MiniSD
Display 2.8" Touch screen QVGA
256 K culori



OFERTĂ SPECIALĂ 349,90 LEI

PDA HTC Touch

PDA GSM HTC Touch
Procesor TI OMAP 850 (201 MHz)
GSM 900/1800/1900
Windows Mobile 6.0 Professional
Wi-Fi: IEEE 802.11 b/g
Bluetooth 2.0
Slot MicroSD
Pana la 200 ore (mod standby)
Pana la 5 ore (mod vorbire)
Display LCD Touch



OFERTĂ SPECIALĂ 1.529,90 LEI

best computers în diverta îmi place!

Preturile includ TVA, au caracter informativ si se pot schimba fara o notificare prealabila.
Oferta esta valabila in limita stocului disponibil. Imaginile au caracter orientativ, specificatiile tehnice se pot schimba fara o notificare prealabila

Microsoft
Wireless Presenter 8000





Microsoft Wireless Notebook Presenter 8000 este un mouse pentru calculatoare portabile, care poate fi folosit ca telecomandă pentru prezentări.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Butonul de lângă rotiţa de scroll activează modul prezentare, în care butoanele mouse-ului sunt blocate, singurele active fiind cele de pe faţa inferioară. Alimentarea se face cu două baterii AAA, fiind oferit şi un buton ON/OFF. Pentru protecţia mouse-ului, este inclusă în pachet o husă de plastic. Ca la majoritatea telecomenzilor pentru prezentări, este disponibil un pointer laser ce poate fi activat în orice moment.

PERFORMANŢE

Aplicaţia IntelliPoint 6.1 permite, pe lângă personalizarea butoanelor, selectarea nivelului de precizie al conexiunii Bluetooth. Astfel, timpul de răspuns al mouse-ului poate fi sacrificat într-o oarecare măsură în favoarea unei autonomii sporite. Butoanele de pe faţa inferioară pot fi folosite pentru a controla prezentările sau Windows Media Player. Click-ul este silenţios, dar butonele laterale nu sunt uşor accesibile. Rotiţa de scroll este precisă, iar cele două suprafeţe laterale din cauciuc sporesc aderenţa.

CONCLUZIE

Acest mouse este recomandat pentru cei care folosesc calculatoare portabile, fiind un ajutor preţios pentru prezentări şi controlul funcţiilor multimedia.

Preţ	Garanţie	Contact
295 Lei	36 luni	Partenerii Microsoft România

Detalii tehnice

Număr butoane: 5 · Tip senzor: Laser · Rezoluţie: 1000dpi · Butoane programabile: Da · Interfaţă: USB 2.0, Bluetooth · Alimentare: 2xAAA · Aplicaţie: IntelliPoint 6.1

Performanţe — 8.80

Performanţă: 8.3 Dotări: 9.3

BenQ
DC C1050





Modelul DC C1050 reprezintă o soluţie buget pentru cei care doresc o cameră compactă cu un senzor cu 10 megapixeli.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Zona frontală de susţinere este construită dintr-un plastic ce imită pielea, sporind aderenţa. În pachet este oferită o husă de protecţie. Selectarea modului de fotografiere se face din meniu. Ecranul de 2.5” are o luminozitate bună, dar rezoluţia este scăzută. Obiectivul se retrage integral în carcasă, camera găsindu-şi cu uşurinţă loc în buzunar. Butoanele sunt amplasate ergonomic, făcând posibil controlul cu o singură mână.

PERFORMANŢE

Calitatea imaginii se ridică puţin peste medie, cei 10MP fiind amplasaţi pe un senzor mai mare. Zgomotul de imagine este atenuat la valori ISO mai mici de 400. Modurile ISO 800 şi 1000 sunt indicate doar pentru cazuri speciale, zgomotul fiind foarte puternic. Deformările optice sunt minime, iar blitz-ul este destul de puternic. În modul Anti Shake sunt folosite automat valori ISO mari. Filmele au o calitate bună, iar camera permite utilizarea zoom-ului optic, sunetul fiind oprit în acele momente.

CONCLUZIE

Cu performanţe peste medie, BenQ DC C1050 este o cameră cu dotări de top la un preţ accesibil.

Preţ	Garanţie	Contact
599 Lei	24 luni	Partenerii BenQ România

Detalii tehnice

Rezoluţie senzor: 10MP · Diafragmă: F2.8-F5.1 · Tip senzor: CCD 1/1.7” · Zoom optic: 3x · Memorie internă, tip card: 24MB, SD · Rezoluţie maximă: 3468x2736 · ISO: 50-1000 · Dimensiuni: 86x61x33mm · Greutate: 140g · Baterie: 2xAA

Performanţe — 8.40

Performanţă: 8.0 Dotări: 8.8

Logitech
QuickCam Pro 9000





Din gama high end a camerele web de la Logitech se remarcă modelul QuickCam Pro 9000, care dispune de lentile Carl Zeiss şi senzor cu 2MP.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Camera de faţă este unul dintre puţinele modele de pe piaţă care includ un sistem de focalizare automată. Focalizarea manuală este posibilă folosind aplicaţia livrată în pachet. Piciorul camerei este versatil şi permite amplasarea pe aproape orice suprafaţă, corpul acesteia putând fi înclinat cu un unghi de aproximativ 90 de grade. Pentru ca videoconferinţele să fie cât mai uşor de efectuat, un microfon încorporat este amplasat lateral pe faţa camerei.

PERFORMANŢE

Calitatea imaginii este foarte bună, aceasta datorându-se atât senzorului, cât şi sistemului optic. Rezoluţia standard pentru fotografii este de 1600x1200, dar permite interpolare până la echivalentul unui senzor cu 8MP. Captura video se poate realiza cu o rezoluţie maximă de 1600x1200, fiind disponibil şi un mod HD cu rezoluţia de 960x720. Aflată la a doua generaţie, tehnologia RightLight îmbunătăţeşte calitatea imaginii în condiţii de iluminare scăzută, iar tehnologia RightSound elimină zgomotul de fond.

CONCLUZIE

QuickCam Pro 9000 este recomandată celor care doresc o calitate a imaginii superioară pentru videoconferinţe.

Preţ	Garanţie	Contact
N/A	N/A	Partenerii Logitech România

Detalii tehnice

Rezoluţie senzor: 2MP · Rezoluţie foto/video maximă: 3264x2448/ 1600x1200 · Înregistrare vide: Da, 30fps · Microfon: Da · Aplicaţie: QuickCam 11.10 · Conectare: USB 2.0

Performanţe — 9.55

Performanţă: 9.6 Dotări: 9.5

Trendnet
TEW-633GR





Cu un design sobru şi plăcut, Trendnet TEW-633GR este cel mai nou produs al celebrei companii, fiind destinat reţelelor mici dar moderne.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Singurul lucru care s-ar putea reproşa produsului Trendnet este materialul din care este confecţionată carcasa, aceasta fiind un adevărat magnet pentru praf şi amprente. Dincolo de clasicele porturi WAN şi LAN, dar în versiuni gigabit, şi LED-uri de stare, echipamentul oferă două butoane utile pentru dezactivarea modulului wireless şi a activarea unui wizard wireless. Aplicaţia oferă toate facilităţile pe care orice router modern ar trebui să le aibă, incluzând aici management automat al benzii, firewall, suport pentru criptare WPA2 sau DNS Relay. StreamEngine, modulul sub care este disponibil QoS, oferă autodetecţia benzii de upload şi crearea unor reguli pe baza protocoalelor şi a adreselor IP. Interfaţa Web este simplă şi explicită.

PERFORMANŢE

Dacă performanţele în standardul 802.11b şi 802.11g au fost bune, fără a excela, supriza a venit în testul 802.11n. Produsul a atins 101Mbps, o viteză mărită putând fi obţinută prin utilizarea unei plăci de reţea recomandate de producător.

CONCLUZIE

TW-633GR este un produs deosebit, fiind primul echipament testat de XtremPC care depăşeşte bariera psihologică wireless de 100Mbps.

Preţ	Garanţie	Contact
398 Lei	60 luni	Depozitul de Calculatoare

Detalii tehnice

Protocoale: Gigabit Ethernet, 802.11b, 802.11g, 802.11n · Securitate wireless: WEP, WPA, WPA2 · Routare: statică şi dinamică · Facilităţi: UPnP, Firewall, SPI, QoS

Performanţe

Performanţă: 4.53 Dotări: 3.04

7.57

Myria
MY-210





Myria este un brand românesc nou. MY-210 este un sistem audio 2.1 cu un preţ foarte atractiv oferit de producătorul autohton.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Atât subwooferul, cât şi sateliţii sunt găzduiţi în incinte de lemn. Puterea specificată a subwooferului este de 20W R.M.S., iar a sateliţilor de 10W R.M.S. per satelit. Sateliţii au fiecare câte un difuzor de 2" şi sunt ecranaţi magnetic. Raportul semnal/zgomot specificat de producător este de 70dB. Ceea ce surprinde la subwoofer este implementarea sistemului Bass Reflex, difuzorul fiind complet introdus in incintă. Sistemul este livrat cu minimul necesar pentru funcţionarea sistemului (cablu adaptor Jack-to-RCA). Pe partea frontală a subwoofer-ului sunt amplasate comenzile pentru volum şi bass, acestea fiind iluminate de LED-uri albastre.

PERFORMANŢE

Pentru un sistem audio atât de ieftin surprinde calitatea audiţiei. Performanţa sateliţilor este afectată doar la volum maxim, iar frecvenţele joase sunt redate foarte bine de către subwoofer. Implementarea deosebită a sistemului de Bass Reflex aduce un plus de performanţă.

CONCLUZIE

Myria MY-210 este un sistem de calitate, raportul performanţă/preţ fiind foarte bun. Sistemul este recomandat pentru jocuri şi filme în general, însă este de luat în seamă şi de audiofili.

Preţ	Garanţie	Contact
129 Lei	24 luni	Reţeaua Magazinelor Media Galaxy

Detalii tehnice

Putere totala: 40W · Conectare: RCA (adaptor inclus) · Control volum: volum si bass · Frecvente redate: 30Hz-20KHz · Difuzoare sateliti/subwoofer: 2"/- · Ecranare magnetica: Da

Performanţe

Performanţă: 8.80 Dotări: 7.5

8.15

Scythe
Mugen





Produsele Scythe sunt foarte apreciate în rândul entuziaştilor şi al overclockerilor, Mugen fiind cel mai bun cooler oferit de producătorul japonez.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Aranjarea lamelelor de aluminiu este primul aspect care se remarcă în privinţa lui Mugen, densitatea acestora fiind dublă în zona în care fac contact cu heatpipe-urile din cupru. Practic, sunt două tipuri de lamele, primele preluând căldura de pe ambele coloane de heatpipe-uri, celelalte numai de pe un singur rând, ambele tipuri fiind suprapuse succesiv. De asemenea, remarcăm prezenţa unui radiator masiv din aluminiu chiar deasupra suprafeţei de contact a heatpipe-urilor cu baza realizată din cupru.

PERFORMANŢE

Temperatura camerei în care a fost efectuat testul a fost de 25°C. Frecvenţa maximă care a putut fi atinsă stabil de procesorul de test (Intel Pentium 4 Extreme Edition 3.73GHz) a fost de 4.61GHz. Temperaturile înregistrate în overclocking sunt cele mai bune obţinute la această frecvenţă,
zgomotul emis fiind imperceptibil.

CONCLUZIE

Scythe Mugen reprezintă alegerea ideală pentru orice utilizator, în overclocking sau la frecvenţele implicite performanţele fiind de top.

Preţ	Garanţie	Contact
143 Lei	24 luni	IT Direct

Detalii tehnice

Compatibilitate: Socket 478/LGA775/754/939/940/AM2 · Ventilator: 120mm · Flux de aer: 68.54 CFM · Greutate: 930g · Dimensiuni: 125mm x 116mm x 160mm · Material: cupru + aluminiu · Heatpipe-uri: 10 (5x2) · 3.73GHz idle: 37°C · 3.73GHz full load: 49°C · 4.61GHz idle: 49°C · 4.61GHz full load: 65°C

Performanţe

Performanţă: 9.9 Ergonomie: 8.5

9.20

Altec Lansing
SoundBar





Cunoscutul producător de sisteme audio - Altec Lansing - a lansat modelul SoundBar pentru sisteme desktop dotate cu monitoare LCD.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Prin SoundBar, Altec Lansing au încorporat un întreg sistem audio 2.1 într-o singură unitate, sunetul fiind redat de trei difuzoare de 2”. Două dintre acestea redau frecvenţele medii şi înalte, iar al treilea a fost modificat pentru a reda frecvenţele joase. În acest scop, sistemul foloseşte tehnologia XdB, dezvoltată de Altec Lansing special pentru a îmbunătăţi redarea acestor frecvenţe. Sistemul este livrat cu minimul necesar pentru funcţionarea sistemului (două cabluri Jack-to-Jack, unul lung şi altul scurt) şi un alimentator extern. Pe partea frontală este plasat butonul pentru controlul volumului. De asemenea, funcţia "mute” este activată sau dezactivată prin apăsarea acestui buton.

PERFORMANŢE

Calitatea audiţiei este bună, chiar şi la niveluri ridicate de audiţie. Frecvenţele joase sunt distorsionate destul de puternic la nivel maxim de audiţie.

CONCLUZIE

SoundBar constituie o soluţie destinată celor ce doresc un înlocuitor pentru difuzoarele integrate prezente în laptop-uri şi în unele monitoare LCD. De asemenea, se adresează şi celor care doresc cât mai puţine cabluri în jurul PC-ului.

Preţ	Garanţie	Contact
339 Lei	24 luni	PCCenter.ro

Detalii tehnice

Putere totală: - · Conectare: Jack (2 cabluri incluse) · Control volum: volum şi mute · Dimensiuni: 374 x 86 x 113 · Difuzoare sateliţi/subwoofer: 2”/2” · Ecranare magnetică: Da

Performanţe

Performanţă: 8.5 Dotări: 8

8.25

Microsoft
LifeCam NX-3000





Microsoft LifeCam NX-3000 este o cameră web concepută în mod special pentru a se monta pe ecranul unui laptop.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Camera este construită din plastic de calitate, finisările fiind executate cu atenţie. Sistemul de prindere permite montarea facilă pe orice tip de laptop, indiferent de grosimea ecranului. Poziţia camerei poate fi ajustată vertical prin rotire, iar butonul amplasat în partea superioară a acesteia permite efectuarea de apeluri prin Windows Live Messenger. Pachetul conţine, pe lângă cameră, o husă de protecţie, manualul şi CD-ul cu aplicaţii.

PERFORMANŢE

În ciuda rezoluţiei de numai 640x480 pixeli, calitatea imaginii este excelentă. Adaptarea la condiţiile de iluminare din încăpere este făcută rapid, aproape insesizabil pentru utilizator. Rata de împrospătare a imaginilor este suficient de mare pentru a nu deranja. Fotografiile sunt executate la o rezoluţie maximă de 1.3 megapixeli, obţinută prin interpolare. Camera dispune de microfon încorporat cu sistem de atenuare a zgomotului, transmisia sunetului şi a imaginii fiind realizată prin cablul USB.

CONCLUZIE

Camera poate fi utilizată pe orice calculator care rulează Windows XP sau Vista, dar sistemul de prindere o recomandă numai pentru laptop-uri.

Preţ	Garanţie	Contact
173 Lei	36 luni	Partenerii Microsoft România

Detalii tehnice

Interfaţă: USB · Rezoluţie video: 640x480 · Rezoluţie foto: 1.3MP (interpolat) · Senzor: CMOS · Material: Plastic · Microfon: Da · Sistem de prindere pentru laptop: Da · Accesorii: Microfon, Husă, CD Aplicaţii · Driver SO: Windows XP, Windows Vista

Performanţe

Performanţă: 8.6 Dotări: 8.2

8.40

Leadtek
WinFast PxTV1200





Leadtek WinFast PxTV1200 este un tuner TV pe interfaţă PCI Express, ce permite recepţia transmisiunilor TV şi FM în sistem analogic.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

PxTV1200 este un tuner TV certificat pentru Windows Vista, oferit împreună cu o telecomandă compatibilă cu Windows Media Center. Construit în jurul chipsetului Conexant 23885, acesta oferă decodare video pe 10biţi pentru recepţia transmisiunilor TV în sistem analog şi tuner radio FM. Software-ul oferit permite înregistrarea emisiunilor preferate, dar şi funcţia time-shifting, pentru vizionarea selectivă a transmisiunilor TV.

PERFORMANŢE

Calitatea recepţiei este bună, scanarea automată funcţionează impecabil, toate programele disponibile fiind detectate corect. Culorile sunt redate corect, iar funcţia deinterlacing este bine implementată. Aplicaţa de control este uşor de instalat şi utilizat. Captura video, realizată prin software, oferă o calitate mulţumitoare. Ca funcţii suplimentare, merită menţionat suportul pentru Teletext şi Electronic Program Guide, dar şi posbilitatea de captură video din surse exerne, folosind intrările video si audio oferite.

CONCLUZIE

Cu o calitate bună a recepţiei şi un software stabil şi uşor de folosit, PxTV1200 este o bună alegere pentru utilizatorii mai puţin pretenţioşi.

Preţ	Garanţie	Contact
144 Lei	36 luni	PCCenter.ro

Detalii tehnice

Semnal: analogic · Recepţie: TV, Radio FM · Intrare video: Composite (CVBS), S-Video, Component· Intrare audio: da, stereo · **Compatibilitate**: Windows 2000/XP,Vista · Accesorii: Cablu audio, Telecomandă MCE, Senzor IR, Antenă FM, Cablu Video In

Performanţe

Performanţă: 9.0 Dotări: 8.8

8.90

UMFLĂ POTUL!

GIGABYTE™

1 x



Placă de bază GA-X38-DQ6
Suportă memorie DDR2 1066
Suportă FSB de 1600 MHz
Condensatori solizi
Sunet Realtek ALC889A

Ultra Durable 2
Lower RDS(on) MOSFET
Ferrite Core Choke
Lower ESR Solid Capacitor



x 2

Placă de bază P35-DS4
Chipset Intel P35 + ICH9R
Suportă memorie DDR2 1066
Condensatori solizi
Sunet Realtek ALC889A pe 8 canale



x 3

Placă video GV-RX26T256H
Procesor grafic ATI Radeon™ HD 2600 XT
Dotată cu memorie GDDR3 de 256 MB, pe 128 biţi
Suportă Dual-link pentru rezoluţii foarte înalte,
de până la 2560x1600
Suportă HDMI (cu adaptor) şi sunet 5.1 surround

SILENT-PIPE II
SOUNDLESS HEAT PIPE TECHNOLOGY



Pentru a putea participa la concurs trebuie doar să completezi corect şi să expediezi talonul "Umflă Potul!". Nu este nevoie de timbru poştal sau de plic.

Menţiuni:
Premiile sunt oferite de
GIGABYTE România
www.gigabyte.com.ro

Termenul limită al concursului este 7 decembrie 2007 data poştei.
Câştigătorii vor fi anunţaţi în numărul 94 XtremPC.

Premiile nerevendicate de către câştigători în termen de 3 (trei) luni de la data la care aceştia au fost anunţaţi revin în proprietatea XtremPC.

CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS

Leadtek
TV Infinity Wireless





Mai mult decât un simplu tuner TV, Leadtek TV Infinity este o soluție de rețea care oferă posibilitatea recepționării canalelor în rețeaua locală.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI
Având dimensiuni impresionante, TV Infinity surprinde prin multitudinea posibilităților de conectare. În afară de conectorul pentru cablul CATV, panoul posterior oferă conectori Component, Compozite, S-Video și audio, aceștia fiind disponibili atât pentru intrarea, cât și pentru ieșirea semnalului. Conectarea la rețea se face prin intermediul conectorului Ethernet sau wireless, standardul suportat fiind 802.11g, pentru aceasta din urmă simțindu-se însă lipsa criptării WPA. Pentru controlarea unui echipament extern, tunerul dispune de un senzor IR programabil.

PERFORMANȚE
După rularea rutinei de instalare, care se ocupă și de actualizarea aplicației și a firmware-ului echipamentului, utilizatorul poate face toate setările clasice pentru un tuner TV. Aplicația poate fi rulată atât în rețeaua locală, unde calitatea imaginii și înregistrării este foarte bună, fie în modul Remote, caz în care fluxul video are un bitrate mult mai mic, acesta permițând însă accesarea tunerului din orice colț al Internetului.

CONCLUZIE
Chiar dacă TV Infinity suferă de unele mici probleme ale copilăriei, acesta este un echipament impresionant orientat către viitorul casei digitale.

Preț	Garanție	Contact
679 Lei	36 luni	PCCenter.ro

Detalii tehnice
Alimentare: alimentator extern · Material: Plastic · Conectori: S-Video, Component, Compozit, Wireless, Ethernet, Coaxial · Standarde Wi-Fi: 802.11g

Performanțe
Performanță: 9.5 Dotări: 8.5

9.00

Logitech
Harmony 1000





Logitech Harmony 1000 este o telecomandă universală care dispune de un ecran touch screen.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI
Construcția și finisajul sunt simple și elegante, modelul dispunând de o carcasă realizată din aluminiu șlefuit și de butoane iluminate. Telecomanda poate fi utilizată prin simpla atingere a ecranului touch screen sau apelând la butoanele de navigare.

PERFORMANȚE
Forma dreptunghiulară este un pic mai neobișnuită pentru o telecomandă și va necesita un timp de acomodare. Modulul de reîncărcare nu este foarte reușit, fixarea dispozitivului în acesta nefiind una foarte precisă. Configurarea telecomenzii se desfășoară rapid, urmând pas cu pas instrucțiunile aplicației oferite. Aceasta conține o listă impresionantă de dispozitive, dar permite și configurarea manuală a telecomenzii pentru dispozitivele ce nu se regăsesc în listă. După configurare, acestea sunt organizate pe ecranul telecomenzii în mod grafic, pe categorii, fiecare cu setul său specific de comenzi.

CONCLUZIE
Ecranul touch screen, aspectul plăcut și funcționalitatea oferită fac din Harmony 1000 o alegere demnă de luat în seamă pentru cei ce vor să controleze toată aparatura din casă.

Preț	Garanție	Contact
N/A	N/A	Partenerii Logitech România

Detalii tehnice
Compatibilitate: Windows 2000/XP/Vista, Mac OS X 10.3 sau mai nou · Material: Aluminiu + plastic · Conectivitate: Port USB · Tip Senzor: infraroșu · Accesorii: Cablu USB, Ghid de instalare, CD cu drivere și software, Alimentator, Stație de reîncărcare.

Performanțe
Performanță: 9.2 Dotări: 9.5

9.35

Sony
SRS-D511





Prin modelul SRS-D511, Sony propune un sistem audio 5.1 cu un design modular, recomandat pentru cinefili.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI
Sateliții sunt identici, singura diferențiere fiind dată de lungimea cablului. Difuzoarele au o construcție standard, iar incintele se pot fixa pe perete. Subwooferul are carcasa construită din lemn și dispune de un bass port frontal. Consola de comandă permite conectarea a două surse audio în același timp: o sursă surround și o sursă stereo. Cu ajutorul unui comutator se poate seta modul de redare Dual Stereo. Atât subwoofer-ul, cât și sateliții sunt ecranați magnetic, iar mufa pentru căști este amplasată frontal pe consola de comandă.

PERFORMANȚE
Puterea sistemului este suficientă pentru o cameră medie. Calitatea audio a fost destul de bună, dar nu a impresionat, SRS-D511 nefiind recomandat pentru audiofili. Distorsiunile sunt limitate la volum maxim, iar frecvențele joase sunt bine reproduse. Sursele audio nu se anulează reciproc, putând fi combinate. Conectorii pentru sateliți sunt amplasați pe partea superioară a subwoofer-ului, fiind ușor accesibili.

CONCLUZIE
Sony SRS-D511 reprezintă o alegere bună pentru un sistem home theater sau pentru PC.

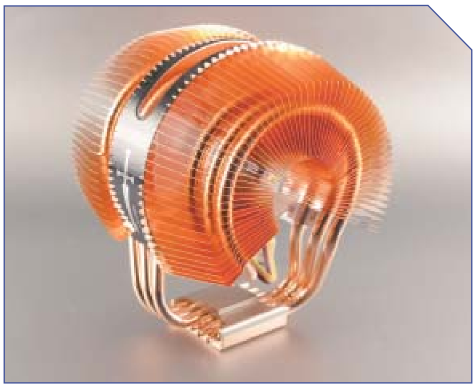
Preț	Garanție	Contact
282 Lei	36 luni	Partenerii ELKOTech România

Detalii tehnice
Putere totală: 50W · Putere satelit/subwoofer: 5W/25W · Conectare: 3xJack 3.5mm · Control volum: Da, bass, rear, center Ieșire căști: Da · Plajă de frecvențe: 30Hz-20KHz · Diametru difuzor/subwoofer: 5.7cm/12cm · Ecranare magnetică: Da

Performanțe
Performanță: 8.8 Dotări: 9.0

8.90

ASUS
Silent Knight II





Silent Knight II este versiunea îmbunătăţită a modelului Silent Knight de la ASUS, diferenţa fiind făcută de un modul de control al turaţiei ventilatorului în funcţie de temperatură.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Design-ul acestui cooler aduce aminte de cooler-ele ZALMAN din seria 9000. Radiatorul este construit integral din cupru. Heatpipe-urile sunt în număr de şase dedicate. Din talpa de cupru, heatpipe-urile sunt alocate câte trei pentru a conduce căldura către două radiatoare radiale aşezate de o parte şi de alta a ventilatorului, formate din câte 64 de lamele de cupru. Ventilatorul de 92mm este încadrat de o ramă neagră care poartă sigla ASUS. Sistemul de prindere a cooler-ului pe placa de bază necesită citirea atentă a instrucţiunilor.

PERFORMANŢE

Testele au fost efectuate la o temperatură a camerei de 25 de grade Celsius. La frecvenţa de bază de 3.73GHz a procesorului de test Intel Pentium 4 Extreme Edition, temperaturile înregistrate au fost de 42°C în idle şi de 57°C în full load. După supratactarea procesorului la 4.61 GHz s-au măsurat 60°C în idle şi 75°C în full load.

CONCLUZIE

ASUS Silent Knight II este un cooler recomandat celor care vor temperaturi bune la frecvenţele de bază şi într-o anumită măsură overclocking.

Preţ	Garanţie	Contact
N/A	N/A	Partenerii ASUS România

Detalii tehnice

Compatibilitate: Socket LGA775/754/939/AM2 · Greutate: 610g · Dimensiuni: 115mm x 140mm x 110mm · Material: cupru · Heatpipe-uri: 6 · Ventilator: 92mm · 3.73GHz idle: 42°C · 3.73GHz full load: 57°C · 4.61GHz idle: 60°C · 4.61GHz full load: 75°C

Performanţe 8.00

Performanţă: 8.0 Ergonomie: 8.0

BenQ
DC E1000





DC E1000 este modelul de top din gama Elegant & Stylish de la BenQ, dintre dotări remarcându-se senzorul de 10MP şi carcasa metalică.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Cu o grosime de doar 22mm, acest model tinde să se încadreze în categoria camerelor ultracompacte. Ecranul cu diagonala de 3" este construit folosind tehnologia LTPS şi are o rezoluţie ridicată. O facilitate care va fi apreciată de amatori este recunoaşterea feţelor în fotografie, focalizarea făcându-se în funcţie de acestea. Blitz-ul are o putere redusă, fiind recomandată utilizarea lui la o distanţă mai mică de patru metri.

PERFORMANŢE

Calitatea imaginii este surprinzător de bună, în mod special în cazul peisajelor şi al fotografiilor realizate în aer liber. Zgomotul este acceptabil chiar şi la ISO 400. Camera înregistrează filme în format wide cu rezoluţia de 848x480 şi 30 de cadre pe secundă, dar nu dispune de o metodă de compresie a lor. Un aspect mai puţin atractiv îl reprezintă viteza de lucru, accesarea meniurilor şi a opţiunilor fiind lentă. În modul Shake-Free, este crescută valoarea ISO.

CONCLUZIE

Pentru cei care doresc o cameră compactă elegantă, dar nu dispun de un buget generos, Benq DC E1000 reprezintă o alegere bună.

Preţ	Garanţie	Contact
549 Lei	24 luni	Partenerii BenQ România

Detalii tehnice

Rezoluţie senzor: 10MP · Diafragmă: F2.8-F5.1 · Tip senzor: CCD · Zoom optic: 3x · Memorie internă: 6MB · Tip card: SDHC · Rezoluţie maximă: 3584x2688 · ISO: 50-1600 · Dimensiuni: 96x58x22mm · Greutate: 135g · Baterie: Li-ion, 820mAh

Performanţe 8.80

Performanţă: 8.7 Dotări: 8.9

Plăci de bază

#	Model	Verdict	Chipset	FSB	Porturi USB	Porturi Firewire	LAN	Notă aplicații sintetice	Notă jocuri	Notă overclocking	Notă dotări	Testat în
LGA775 - High End												
1	ASUS P5K3 Premium Black Pearl	**9.03**	Intel P35	1333MHz	10	2	2xGigabit	3.57	3.70	1.32	0.42	XPC91
2	ASUS Blitz Formula	**9.01**	Intel P35	1333MHz	12	2	2xGigabit	3.70	3.61	1.31	0.39	XPC91
3	ASUS Striker Extreme	**8.99**	NVIDIA nForce 680i SLI	1333MHz	10	2	2xGigabit	3.71	3.60	1.28	0.40	XPC89
4	GIGABYTE N680SLI-DQ6	**8.96**	NVIDIA nForce 680i SLI	1333MHz	10	3	4xGigabit	3.70	3.59	1.26	0.41	XPC89
5	ASUS P5K Deluxe WiFi-AP	**8.93**	Intel P35	1333MHz	10	2	2xGigabit	3.69	3.61	1.27	0.36	XPC89
6	ABIT IN9 32X-MAX Wi-Fi	**8.92**	NVIDIA nForce 680i SLI	1333MHz	10	2	2xGigabit	3.72	3.55	1.28	0.37	XPC89
7	ASUS P5NT WS	**8.91**	NVIDIA nForce 650i SLI	1333MHz	10	2	2xGigabit	3.71	3.55	1.29	0.36	XPC89
8	GIGABYTE P35-DQ6	**8.91**	Intel P35	1333MHz	12	3	1xGigabit	3.65	3.61	1.27	0.38	XPC89
9	MSI P35 Platinum	**8.91**	Intel P35	1333MHz	12	2	1xGigabit	3.68	3.57	1.30	0.36	XPC89
10	EVGA nForce 680iLT SLI	**8.88**	NVIDIA nForce 680i SLI	1333MHz	8	1	1xGigabit	3.69	3.57	1.28	0.38	XPC89
11	GIGABYTE P35-DS4	**8.88**	Intel P35	1333MHz	12	3	1xGigabit	3.67	3.55	1.28	0.38	XPC89
LGA775 - Mainstream												
1	GIGABYTE P35-DS3R	**8.89**	Intel P35	1333MHz	12	-	1xGigabit	3.70	3.60	1.29	0.33	XPC89
2	MSI P35 Neo	**8.84**	Intel P35	1333MHz	12	2	1xGigabit	3.64	3.60	1.25	0.35	XPC89
3	EVGA nForce 650i Ultra	**8.80**	NVIDIA nForce 650i Ultra	1333MHz	8	-	1xGigabit	3.68	3.53	1.29	0.30	XPC89
4	Foxconn P35AX-S	**8.80**	Intel P35	1333MHz	12	-	1xGigabit	3.58	3.64	1.27	0.31	XPC92
5	Albatron PX650i ULTRA	**8.79**	NVIDIA nForce 650i Ultra	1333MHz	8	-	1xGigabit	3.69	3.50	1.28	0.29	XPC89
6	ABIT Fatal1ty FP-IN9 SLI	**8.77**	NVIDIA nForce 650i SLI	1333MHz	8	-	1xGigabit	3.69	3.55	1.23	0.30	XPC89
7	MSI P6N SLI Platinum	**8.74**	NVIDIA nForce 650i SLI	1333MHz	8	2	1xGigabit	3.67	3.52	1.20	0.35	XPC89
8	ASUS P5N-E SLI	**8.63**	NVIDIA nForce 650i SLI	1333MHz	8	2	1xGigabit	3.63	3.52	1.18	0.30	XPC89

Plăci de bază

#	Model	Verdict	Chipset	FSB	Porturi USB	Porturi Firewire	LAN	S/PDIF	Notă aplicații sintetice	Notă jocuri	Notă dotări	Testat în
Socket AM2 - High End												
1	Foxconn C51XEM2AA-8EKRS2H	**9.60**	nForce 590 SLI MCP	1000MHz	10	4	2x1000Mbit	Da	9.62	9.96	7.90	XPC79
2	MSI K9N SLI Platinum	**9.56**	nForce 570 SLI MCP	1000MHz	6	3	2x1000Mbit	Da	9.75	9.77	7.80	XPC79
3	ABIT KN9 SLI	**9.50**	nForce 570 SLI MCP	1000MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	9.63	9.85	7.30	XPC79
4	ASUS Crosshair	**9.48**	nForce 590 SLI MCP	1000MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	9.50	9.73	8.30	XPC79
5	ASUS M2N32 WS Professional	**9.46**	nForce 590 SLI MCP	1000MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	9.60	9.71	7.70	XPC79
6	GIGABYTE GA-M59SLI-S5	**9.38**	nForce 590 SLI MCP	1000MHz	4	1	2x1000Mbit	Da	9.55	9.74	7.00	XPC79
7	GIGABYTE GA-M57SLI-S4	**9.15**	nForce 570 SLI MCP	1000MHz	4	1	1000Mbit	Da	9.46	9.66	5.50	XPC79
8	DFI Infinity NF UltraII-M2	**9.01**	nForce4 Ultra	1000MHz	4	1	1000Mbit	Da	9.21	9.60	5.40	XPC79
Socket AM2 - Mainstream												
1	MSI K9NU Neo	**9.08**	ULi M1697	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	9.48	9.70	4.50	XPC79
2	ASRock AM2XLI-eSATA2	**9.07**	ULi M1697	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	9.39	9.63	5.10	XPC79
3	MSI K9N Neo	**8.98**	nForce 550 MCP	1000MHz	4	-	1000Mbit	Nu	9.36	9.60	4.50	XPC79
4	GIGABYTE GA-M55plus-S3G	**8.93**	GeForce 6100 + nForce 430	1000MHz	4	1	100Mbit	Nu	9.06	9.62	5.20	XPC79
5	DFI Infinity NF-M2	**8.90**	nForce4	1000MHz	4	-	1000Mbit	Da	9.12	9.56	4.90	XPC79
6	ASUS M2N-E	**8.73**	nForce 570 Ultra MCP	1000MHz	4	-	1000Mbit	Da	8.88	9.36	5.20	XPC79
7	ECS nFORCE4M-A	**8.45**	nForce4-4x	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	8.73	9.13	4.10	XPC79
8	ECS C51GM-M	**8.23**	GeForce 6100 + nForce 410	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	8.28	9.07	4.30	XPC79
9	ECS RS485M-M	**8.23**	ATI RS485 + ATI SB460	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	8.42	8.87	4.50	XPC79
10	MSI K9NGM	**8.21**	GeForce 6100 + nForce 410	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	8.25	9.04	4.30	XPC79
Socket 939 - SLI High End												
1	MSI K8N Diamond Plus	**14.39**	nForce4 SLI + nForce4 SPP 100	1000MHz	6	3	2x1000Mbit	Da	4.47	4.57/4.53	0,82	XPC74
2	ASUS A8N32 SLI Deluxe	**14.26**	nForce4 SLI + nForce4 SPP 100	1000MHz	6	0	2x1000Mbit	Da	4.46	4.46/4.49	0.85	XCP72
3	ASUS A8N SLI Premium	**13.94**	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	2x1000Mbit	Da	4.28	4.33/4.42	0.92	XPC69
4	MSI K8N Diamond	**13.91**	nForce4 SLI	1000MHz	6	3	2x1000Mbit	Da	4.27	4.29/4.38	0.97	XPC69
5	DFI LanParty UT nF4 SLI-D	**13.79**	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	2x1000Mbit	Da	4.27	4.32/4.41	0.79	XPC69
6	ASUS A8N SLI Deluxe	**13.77**	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	2x1000Mbit	Da	4.27	4.26/4.34	0.91	XPC69
7	ABIT Fatal1ty AN8 SLI	**13.73**	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	1000Mbit	Da	4.27	4.27/4.37	0.83	XPC69
8	GIGABYTE GA-K8N Ultra-SLI	**13.72**	nForce4 SLI	1000MHz	10	2	2x1000Mbit	Da	4.25	4.28/4.38	0.81	XPC69
Socket 939 - SLI Mainstream												
1	ASRock 939SLI-eSATA2	**13.76**	ULi M1697	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	4.42	4,36/4,46	0.52	XPC75
2	EpoX 9U1697 GLI	**13.73**	ULi M1697	1000MHz	4	-	100Mbit	Da	4.39	4.37/4.46	0.51	XPC77
3	Foxconn NF4SK8AA-8EKRS	**13.69**	nForce4 SLI	1000MHz	4	-	2x1000Mbit	Da	4.30	4.27/4.40	0.72	XPC69
4	ASUS A8N SLI	**13.68**	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	1000Mbit	Da	4.27	4.29/4.40	0.72	XPC69
5	ABIT AN8 SLI	**13.63**	nForce4 SLI	1000MHz	6	3	1000Mbit	Da	4.27	4.26/4.35	0.74	XPC69
6	MSI K8N SLI-F	**13.61**	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	1000Mbit	Da	4.26	4.29/4.38	0.68	XPC69

Tunere TV

		Verdict	Chip	Notă imagine	Notă captură	Notă dotări	Notă accesorii	Testat în
Tuner TV High End								
1	Leadtek WinFast PVR3000	**95.0**	Conexant CX23416	95	95	95	95	XPC88
2	Compro VideoMate T750	**94.0**	-	97	95	90	90	XPC86
3	PowerColor Theater 550Pro	**92.9**	Ati Theater 550Pro	96	95	85	92	XPC70
4	Leadtek WinFast PVR2000	**91.8**	Conexant CX23880	92	91	95	90	XPC70
5	Leadtek WinFast PxPVR2200	**90.5**	Conexant CX23885	92	90	90	95	XPC90
6	Leadtek WinFast PxTV1200	**89.0**	Conexant CX23885	91	89	88	89	XPC92
7	AverMedia AverTV PVR	**86.8**	Conexant CX23882	88	87	80	90	XPC70
Tuner TV Mainstream								
1	Leadtek WinFast TV2000 XP Expert	**92.2**	Conexant CX23881	94	93	90	90	XPC70
2	ASUS MyCinema P7131 Dual	**89.3**	Philips 7131E	91	89	85	90	XPC70
3	GIGABYTE GC-PTV-TAF	**86.4**	Philips 7131E	88	85	83	87	XPC77
4	Genius VideoWonder ProTV	**83.5**	Philips SAA7135HL	87	85	65	88	XPC70
5	Compro VideoMate TV Gold+ II	**83.1**	Philips SAA7134HL	84	80	80	87	XPC70
6	V-Stream Xpert TV-PVR	**80.3**	Conexant 878A	84	79	65	87	XPC70
7	InnoDV SmartTV	**70.8**	Conexant 878A	76	75	45	70	XPC70
8	Jetway Magic TV-PVR	**56.3**	Conexant 878A	50	50	75	40	XPC70
Tuner TV extern								
1	Pinnacle PCTV Dual DVB-T Diversity Stick	**86.4**	USB2.0	98	94	65	60	XPC83
2	Leadtek WinFast Walkie TV	**85.4**	USB2.0	90	90	65	94	XPC83
3	Compro VideoMate U890	**85.2**	USB2.0	90	88	70	92	XPC90
4	Leadtek WinFast PalmTop TV	**84.8**	USB2.0	90	88	65	94	XPC83
5	Conceptronic USB 2.0 Digital TV	**84.4**	USB2.0	98	94	40	90	XPC83
6	AverMedia AVerTV USB2.0 Plus	**82.4**	USB2.0	90	88	65	70	XPC83
7	Pinnacle PCTV Analog Pro USB	**78.6**	USB2.0	88	88	55	60	XPC83
8	Hercules Smart TV USB2	**77.2**	USB2.0	84	82	55	80	XPC83
9	Compro VideoMate U900	**74.4**	USB2.0	80	78	55	80	XPC83
10	KWORLD USB 2.0 Combo TV BOX	**66.5**	USB2.0	70	65	55	80	XPC83

Routere wireless

		Verdict	Viteză 802.11b Mbps	Viteză 802.11g Mbps	Viteză 802.11n Mbps	Viteză WAN Mbps	Notă facilități	Notă perfomanță	Testat în
1	D-Link DIR-655	**7.71**	5.60	19.4	68.8	88.1	3.20	4.51	XPC90
2	Trendnet TEW-633GR	**7.57**	4.92	20.8	101	77	3.04	4.53	XPC92
3	SMC WBR14-N2	**7.42**	5.65	19.2	58.1	87.8	3.04	4.38	XPC90
4	Trendnet TEW-511BRP	**7.24**	5.80	22.2	-	65.3	2.88	4.36	XPC90
5	Asus WL-700Ge	**7.10**	4.90	20.8	-	57.1	3.12	3.98	XPC90
6	Planet WRT-415	**7.01**	6.10	16.1	-	63.2	2.56	4.58	XPC90
7	D-Link DI-624	**7.00**	5.01	18.7	-	82.2	2.88	4.12	XPC90
8	Edimax BR-6504N	**6.98**	4.86	21.5	57.2	68.1	2.96	4.02	XPC90
9	Trendnet TEW-452BRP	**6.93**	5.45	18.4	-	72.3	2.72	4.21	XPC90
10	Siemens Gigaset SE551	**6.90**	6.12	19.2	-	68.0	2.96	3.94	XPC90
11	Linksys WRT-150N	**6.90**	4.88	19.7	45	77.9	2.88	4.02	XPC91
12	MSI RG60SE	**6.86**	5.31	21.6	-	73.5	2.64	4.22	XPC90
13	Netgear KWGR614	**6.76**	5.10	20.1	-	90.1	2.72	4.04	XPC90
14	USR 5461	**6.34**	5.53	23.2	-	54.4	2.40	3.94	XPC90
15	Linksys WRT54GL	**6.29**	4.80	20.7	-	47.9	3.04	3.25	XPC90
16	Draytek Vigor 2910vg	**5.88**	5.23	14.2	-	28.0	3.28	2.60	XPC90
17	Zio WLB5254AIP	**5.77**	4.89	20.8	-	65.6	2.48	3.29	XPC90
18	Asus WL-520GC	**5.58**	4.99	19.3	-	42.1	2.64	2.94	XPC90
19	Belkin Wireless G	**4.70**	4.98	15.8	-	40.1	1.92	2.78	XPC90

Monitoare LCD 19”

		Verdict	Contrast	Luminozitate	Timp de răspuns	Conectare	Consum maxim	Extra	Testat în
1	Samsung SyncMaster 971P	**8.27**	1500:1	250cd/mp	6ms G to G	DVI	36W	Hub USB2.0	XPC80
2	Eizo FlexScan S1931	**7.98**	1000:1	280cd/mp	8ms G to G	DVI, D-SUB	45W	Boxe stereo	XPC79
3	ASUS PG191	**7.97**	800:1	300cd/mp	2ms G to G	DVI, D-SUB	90W	Boxe 2.1, Hub USB, Webcam	XPC79
4	LG L1970HR	**7.96**	2000:1	300cd/mp	2ms G to G	DVI, D-SUB	39W	-	XPC79
5	NEC MultiSync 90GX2	**7.94**	700:1	400cd/mp	4ms G to G	D-SUB, DVI	54W	Hub USB	XPC79
6	AG Neovo P19	**7.87**	700:1	300cd/mp	3ms G to G	DVI, D-SUB, S-Video, RCA	70W	Boxe 2.1, NeoV Optical Glass	XPC79
7	Samsung 940BF	**7.87**	700:1	300cd/mp	2ms G to G	DVI, D-SUB	38W	-	XPC79
8	Samsung 970P	**7.85**	1000:1	250cd/mp	6ms G to G	DVI, D-SUB	36W	Magic Stand	XPC79
9	BenQ FP93GX	**7.68**	700:1	300cd/mp	2ms G to G	DVI, D-SUB	40W	-	XPC79
10	Philips 190X6	**7.26**	700:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	DVI, D-SUB	41W	Boxe stereo, hub USB	XPC79
11	Samsung SyncMaster 932MP	**7.22**	550:1	400cd/mp	8ms Tr+Tf	DVI, D-SUB, CVBS, S-Video, SCART, RF	58W	Tuner TV, tuner FM	XPC79
12	Samsung SyncMaster 940BW	**7.19**	500:1	300cd/mp	4ms G to G	DVI, D-SUB	42W	-	XPC86
13	Prestigio P391	**7.17**	1000:1	250cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	n/a	Boxe stereo	XPC79
14	BenQ FP92Wa	**7.14**	700:1	300cd/mp	5ms G to G	D-SUB	45W	-	XPC86
15	BenQ FP93E S	7.07	800:1	300cd/mp	5ms G to G	DVI, D-SUB	50W	Boxe stereo	XPC87
16	XEROX XA3-19	7.05	800:1	250cd/mp	8ms G to G	D-SUB	48W	-	XPC79

Placi video PCI Express

#	Produs	Verdict	Chip grafic	Frecvență GPU	Cantitate memorie	Magistrală memorie	Frecvență memorie	Conectori	HDTV	Notă aplicații sintetice	Notă jocuri	Notă dotări	Testat în
High End													
1	ASUS EN8800GTX Aquatank	**7.21**	G80GTX	630MHz	768MB	384 biti	2060MHz	2xDVI	Da	7.09	6.97	9.0	XPC90
2	Leadtek WinFast PX8800 Ultra	**7.02**	G80U	612MHz	768MB	384 biti	2160MHz	2xDVI	Da	7.05	6.93	7.5	XPC90
3	GIGABYTE GV-NX88U768H-B	**6.95**	G80U	612MHz	768MB	384 biti	2160MHz	2xDVI	Da	7.10	7.04	6.0	XPC90
4	ASUS EN8800GTX	**6.82**	G80GTX	575MHz	768MB	384 biti	1800MHz	2xDVI	Da	6.92	6.66	7.5	XPC90
5	Galaxy GF8800GTX	**6.72**	G80GTX	575MHz	768MB	384 biti	1800MHz	2xDVI	Da	6.65	6.85	7.0	XPC90
6	EVGA e-GeForce 8800GTX KO ACS3	**6.71**	G80GTX	626MHz	768MB	384 biti	2000MHz	2xDVI	Da	7.02	6.85	5.0	XPC90
7	Gainward BLISS 8800GTX	**6.67**	G80GTX	575MHz	768MB	384 biti	1800MHz	2xDVI	Da	6.86	6.60	6.5	XPC90
8	Palit Radeon HD 2900XT	**6.37**	R600	740MHz	512MB	512 biti	1650Mhz	2xDVI	Da	6.49	6.03	8.0	XPC90
9	Sapphire HD 2900 XT	**6.24**	R600	740MHz	512MB	512 biti	1650Mhz	2xDVI	Da	6.42	5.68	9.0	XPC90
10	EVGA e-GeForce 8800GTS 320MB KO ACS3	**5.85**	G80GTS	588MHz	320MB	320 biti	1840MHz	2xDVI	Da	6.61	5.62	5.0	XPC90
Mainstream													
1	PowerColor X1950 PRO 512MB AC2	**4.13**	R570	600MHz	512MB	256 biti	1300MHz	2xDVI	Da	4.22	3.94	5.0	XPC91
2	Leadtek WinFast PX8600 GTS TDH	**3.89**	G84GTS	675MHz	256MB	128 biti	2000MHz	2xDVI	Da	4.91	2.86	7.0	XPC90
3	HIS H195PRF256DD-R	**3.89**	R570	575MHz	256MB	256 biti	1380MHz	2xDVI	Da	4.01	3.55	5.5	XPC91
4	XFX PV-T84G-UDD3	**3.85**	G84GTS	730MHz	256MB	128 biti	2260MHz	2xDVI	Da	5.09	3.05	5.0	XPC90
5	Gainward BLISS 8600GTS 512	**3.84**	G84GTS	675MHz	512MB	128 biti	2000MHz	2xDVI	Da	4.98	2.91	6.0	XPC90
6	GIGABYTE GV-NX86S256H	**3.69**	G84GTS	675MHz	256MB	128 biti	2000MHz	2xDVI	Da	4.90	2.87	5.0	XPC90
7	EVGA e-GeForce 8600 GTS	**3.68**	G84GTS	675MHz	256MB	128 biti	2000MHz	2xDVI	Da	4.96	2.90	4.5	XPC90
8	Biostar VR8603TS-21	**3.67**	G84GTS	675MHz	256MB	128 biti	2000MHz	2xDVI	Da	4.88	2.89	5.0	XPC90
9	EVGA e-GeForce 8600GT Superclocked	**3.39**	G84GT	576MHz	256MB	128 biti	1500MHz	2xDVI	Da	4.56	2.54	5.0	XPC90
10	Leadtek WinFast PX8600 GT TDH	**3.29**	G84GT	540MHz	256MB	128 biti	1400MHz	2xDVI	Da	4.35	2.31	6.0	XPC90
Entry Level													
1	Leadtek WinFast PX8500 GT TDH Extreme	**2.36**	G86GT	520MHz	256MB	128 biti	1400MHz	2xDVI	Da	2.93	1.47	6.0	XPC90
2	Leadtek WinFast PX8500 GT TDH	**1.95**	G86GT	490MHz	256MB	128 biti	800MHz	VGA, DVI	Da	2.41	1.21	5.0	XPC90
3	Foxconn 8500GT-256	**1.76**	G86GT	450MHz	256MB	128 biti	800MHz	VGA, DVI	Da	2.14	1.02	5.0	XPC90
4	GeCube GC-HD24XTL2-D3	**1.68**	RV610	700MHz	256MB	64 biti	1500MHz	VGA, DVI	Da	1.72	1.11	5.0	XPC90
5	Sapphire HD 2400 XT	**1.68**	RV610	700MHz	256MB	64 biti	1400MHz	VGA, DVI	Da	1.74	1.09	5.0	XPC90

DVD Writere

#	Produs	Verdict	Interfață	Citire CD/DVD	Scriere CD-R/RW	Scriere DVD±R/DVD-R	Performanță CD	Performanță DVD	Calitate scriere	Dotări	Testat în
1	PHILIPS SPD6003BD	**8.31**	IDE	48X/16X	48X/24X	18X/18X	8.76	7.92	8.5	8	XPC91
2	HP DVD1040I	**8.30**	IDE	48X/16X	48X/32X	20X/20X	8.60	7.99	8.5	8	XPC91
3	PLEXTOR PX-810SA	**8.28**	SATA	40X/16X	40X/32X	18X/18X	7.63	9.69	8.0	2	XPC91
4	SAMSUNG SH-S202H	**8.07**	IDE	48X/16X	48X/32X	20X/20X	8.40	9.04	7.5	2	XPC91
5	OPTIARC AD-7173A	**8.05**	IDE	48X/16X	48X/32X	18X/18X	7.64	8.60	8.0	6	XPC91
6	PLEXTOR PX-810UF	**8.04**	USB, FIREWIRE	48X/16X	48X/32X	18X/18X	6.70	8.91	8.0	8	XPC91
7	OPTIARC AD-7170S	**7.85**	SATA	48X/16X	48X/32X	18X/18X	8.05	8.60	8.0	0	XPC91
8	SAMSUNG SH-S183L	**7.74**	SATA	48X/16X	48X/32X	18X/18X	8.63	8.58	5.5	10	XPC91
9	SAMSUNG SH-S203B	**7.71**	SATA	48X/16X	48X/32X	20X/20X	8.59	9.05	6.5	0	XPC91
10	OPTIARC AD-5170A	**7.69**	IDE	48X/16X	48X/32X	18X/18X	8.02	8.59	7.5	0	XPC91
11	LG GSA-E40L	**7.63**	USB	48X/16X	48X/32X	18X/18X	6.60	8.33	7.5	8	XPC91
12	LG GSA-H54L	**7.61**	IDE	48X/16X	48X/32X	18X/18X	8.62	7.39	7.0	8	XPC91
13	LITE-ON DH-20A1S	**7.51**	SATA	48X/16X	48X/32X	20X/20X	8.72	8.44	6.5	0	XPC91
14	LG GSA-H62N	**7.41**	SATA	48X/16X	48X/32X	18X/18X	6.60	8.52	7.5	2	XPC91

Lista distribuitorilor care au trimis produse la teste în XtremPC 92

Nume firmă	Telefon	www	Nume firmă	Telefon	www
ASBIS România	021 233.38.41	www.asbis.ro	MGT Educational	021 232.88.94	www.olympus.ro
Asesoft Distribution	021 211.18.56	www.asesoftdistribution.ro	PCCenter.ro		www.pccenter.ro
Depozitul de Calculatoare	021 221.73.77	www.dcshop.ro	PCZONE	021 313.24.77	www.pczone.ro
Flamingo Computers	021 236.20.03	www.flamingo.ro	SCOP Computers	021 301.57.00	www.scop.ro
I.R.I.S.	021 222.77.18	www.iris.ro/infocus	Sony Center	021 242.72.72	www.sonycenter.ro
IT Direct	021 320.54.62	www.itdirect.ro	Ultra PRO Computers	021 211.70.90	www.ultrapro.ro
Media Galaxy	021 319.99.31	www.mediagalaxy.ro			

software & comunicații



Dorian Prodan dorian.prodan@xtrempc.ro

Viitorul luminos al Internetului

Viteze nici măcar visate până acum ne așteaptă în viitorul nu tocmai îndepărtat

Cea mai dificilă barieră în calea pionierilor care au dorit să modifice modul în care utilizăm în prezent Internetul a fost, fără nicio îndoială, lățimea de bandă disponibilă. Prețurile mari, dezvoltarea nu întotdeauna rapidă a infrastructurii sau politicile restrictive ale furnizorilor de servicii Internet au limitat și ele posibilitățile de expasiune pe care visătorii le descriau în culori pastelate.

Cererea pentru o lățime mai mare de bandă a apărut în momentul în care un curajos a dezvoltat și implementat tehnologia de streaming video. La sfârșitul anilor '90, această mutare a adus, într-un univers anost de pagini Web simple și imagini GIF animate, o pată impresionantă de culoare. Puțini au fost cei care s-au putut însă bucura pe deplin de această invenție. Conexiunile broadband erau ceva exotic și exorbitant din punct de vedere financiar, marea parte a utilizatorilor folosind încă un banal și lent modem dial-up. Iar aceștia au cerut lățimi de bandă mari, din ce în ce mai mari, menită să acopere setea pentru bandă. Cu toate acestea, creșterea capacității infrastructurii nu a fost însoțită de acea explozie multimedia pe care unii o prevesteau cu atât de multă pasiune acum câțiva ani. Într-adevăr, avem posturi de radio online, streaming video sau stocare online. Dar acestea sunt încă departe de ceea ce orice utilizator modern și ancorat la tehnologiile contemporane își dorește să vadă. Un flux video redat de pe YouTube sau un flux audio stereo în format AAC+ sunt departe de realitatea sistemelor de înaltă fidelitate 5.1 sau a ecranelor TFT de dimensiuni mari.

Google Docs și Microsoft Office Live reprezintă doar începutul aplicațiilor online. Chiar dacă utilizatorii mai conservatori vor strâmba din nas, facilitățile oferite de aplicațiile bazate pe servicii Web vor reprezenta, în câțiva ani, nu doar o posibilitate, ci o necesitate, mai ales pentru utilizatorii mobili. Doar un nume de utilizator și o parolă vor despărți viitorii clienți ai aplicațiilor software de accesul liber la documentele, foile de calcul, calendarele sau agendele proprii, indiferent dacă aceștia se vor conecta de la un Internet Cafe din Hawaii sau printr-un hotspot gratuit din Japonia.

Viitorul apropiat pare să fie însoțit de promisiuni consistente, menite să schimbe radical infrastructura actuală. Conexiunile furnizorilor de servicii vor putea, în câțiva ani, să acopere necesitățile consumatorilor finali, grație tehnologiilor care se nasc azi. În cursul lunii octombrie, cercetătorii Internet2 au anunțat trecerea barierei psihologice de 100Gbps. O viteză mai mult decât impresionantă, care va limita gâtuirile actuale ale nodurilor de mare viteză. Iar pentru conectarea utilizatorilor finali, perspectivele sunt la fel de plăcute. Conferința WiMax World 2007 a adus față în față de două ori mai mulți investitori decât ediția precedentă, investițiile preconizate pentru implementarea primelor rețele de acest tip cifrându-se la aproximativ 5 miliarde de dolari. Iar dacă nu aveți încredere în startul lent al acestei tehnologii, operatorii de telefonie mobilă vă salută zâmbitori: conform declarațiilor GSM Association, HSPA nu se teme de WiMax, anul viitor aducând finalizarea specificațiilor care vor permite viteze de 42Mbps, comparabile cu actualele conexiuni broadband. Iar dacă aceste viteze vi se par insuficiente, puteți aștepta încă doi ani pentru UMB și cei 280Mbps mobili ai acestuia.

Acest vârtej al declarațiilor optimiste, cercetările febrile și standardizările accelerate nu reliefează decât faptul că actuala infrastructură nu mai mulțumește pe nimeni: nici pe furnizorii de servicii Internet, nici pe clienții lor și nici pe dezvoltatorii soluțiilor de conectare și comunicații. Ca simpli utilizatori, acest viitor optimist nu ne face decât să sperăm că vom vedea, în câțiva ani, ceea ce am dorit dintotdeauna: televiziune online sau streaming video la calitate HD cu sunet digital multicanal și distribuție de fișiere la viteze asemănătoare celor ale discurilor fixe locale. Până atunci însă, tot ce putem face este să așteptăm. Răbdare am avut dintotdeauna.

ULTIMA ORĂ

NOUTĂŢILE CARE MERITĂ TOATĂ ATENŢIA

AMIGA SE ÎNTOARCE

Promisiunile Amiga OS5

Cititorii mai înaintaţi în vârstă îşi mai amintesc, fără îndoială, de numele Amiga. În 1985, această companie a lansat un calculator deosebit de avansat pentru acele vremuri, sistemele IBM/PC sau Apple pălind în faţa acestora. Cu un sistem video color cu 4096 de culori şi accelerat hardware, sound pe 4 canale şi o interfaţă grafică cu suport pentru multitasking. Din păcate, compania nu e rezistat pe piaţă, lipsa unui management puternic şi lipsa de viziune distrugând visul Atari. Achiziţionată de Gateway după faliment şi lasată apoi liberă, ocazie cu care a mai trecut printr-un faliment, Amiga se află într-o situaţie nu tocmai fericită, fiind implicată într-un îndelungat proces, consecinţa cea mai dureroasă fiind imposibilitatea vânzării produselor hardware. Cu toate acestea, Amiga nu cedează şi promite marea cu sarea în viitoarea versiune 5 a sistemului său de operare. Aceste promisiuni nu au fost însă şi detaliate de către preşedintele companiei, Bill McEwen. Acesta s-a mulţumit să declare că Amiga OS5 va fi un sistem de operare mai bun decât Mac OS X, afirmând că dezvoltarea acestuia se desfăşoară la turaţie maximă şi că detalii mai amănunţite vor fi dezvăluite undeva spre finalul acestui an. În final, acesta şi-a manifestat public optimismul, afirmând că viitorul Amiga OS va fi o alternativă serioasă la uzualele platforme Linux, Windows şi MacOS X



OPERA VA AVEA UN RIVAL

Firefox mobil

Luând exemplu de la Opera Software ASA, ale cărei produse pentru terminalele mobile se bucură de o călduroasă apreciere, Mozilla Foundation a anunţat public un proiect al cărui produs final va fi lansat în cursul anului viitor.

În cadrul echipei care se va ocupa de dezvoltarea acestui produs se regăsesc nume importante din industria software, cum ar fi Christian Sejersen (cunoscutul manager al echipei care a lansat Openware) sau Brad Lassey, cercetător în domeniul tehnologiilor software în cadrul France Telecom. Produsul final va fi lansat undeva în cursul anului 2008, după ce versiunea 3.0 a browser-ului Firefox va fi finalizată.

În prezent, Mozilla Foundation are în portofoliu o versiune redusă a produsului Mozilla, preinstalat pe terminalele Nokia N800, şi Minimo, un browser minimalist bazat pe motorul Gecko. Faţă de aceste două produse, Firefox Mobile va fi un browser complet, asemănător cu versiunea desktop, ceea ce înseamnă că va include suport pentru extensii şi limbajul XUL. În acest moment, echipa de dezvoltatori se află în stadiul descoperirii celor mai solicitate platforme pentru Firefox



Mobile. Un aspect care este luat în vedere, dar care va fi analizat ulterior, conform declaraţiilor echipei, este cel al posibilităţii sincronizării setărilor, favoritelor şi a altor opţiuni de particularizare între versiunile mobile şi cele desktop. În acest moment nu au fot publicate prea multe detalii, directorul executiv al fundaţiei Mozilla, Mitchell Baker, afirmând că se fac teste cu o soluţie client-server, ceea ce ne duce cu gândul la produsul Opera Mini, care funcţionează într-un mediu similar. Nu este exclusă însă abandonarea acestei idei şi crearea unui browser de sine stătător.

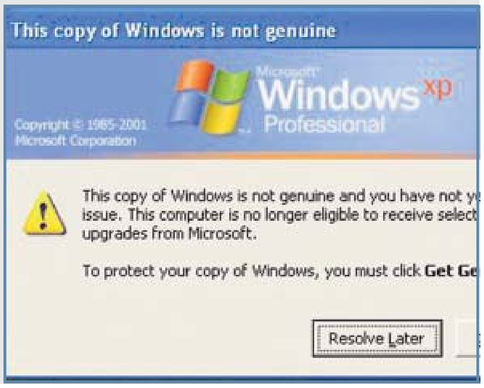
INTERNET EXPLORER 7 FĂRĂ WGA

Liber pentru actualizare

Windows Genuine Advantage este o măsură de protecţie suplimentară, care permite companiei să facă o diferenţiere mai riguroasă între utilizatorii legitimi şi cei mai puţin legitimi. Astfel, o parte a aplicaţiilor importante ale companiei, cum ar fi Internet Explorer 7, Windows Media Player 11 sau Windows Defender, sunt protejate cu ajutorul acestei metode.

Se pare însă că Microsoft este decisă să renunţe la aceste măsuri în cazuri excepţionale, noua versiune a browser-ului Internet Explorer fiind primul produs a cărui protecţie a fost înlăturată. Cu ocazia unei serii de actualizări ale produsului, Microsoft a anunţat că orice utilizator al unui sistem de operare Windows va putea instala acest program, chiar dacă validarea WGA va eşua.

Această schimbare pare determinată de adoptarea lentă a versiunii 7, chiar dacă aceasta este net superioară bătrânei şi mult prea criticatei versiuni 6. Unul dintre motive ar putea fi chiar validarea necesară instalării, prin această metodă Microsoft sperând să obţină un procent mai mare de piaţă. Se pare că s-a înţeles că un utilizator ilegal obişnuit va alege să descarce un browser gratuit, cum ar fi Mozilla Firefox, decât să caute versiuni modificate pentru Internet Explorer 7.





PROTECŢIE SPANIOLĂ

PANDA INTERNET SECURITY 2008

O companie şi un produs cu tradiţie revin în atenţia utilizatorilor prin actualizarea soluţiilor de securitate desktop pentru sistemele de operare Windows

Fiecare utilizator are tendinţa de a favoriza şi a îndrăgi produsele software fabricate de către companiile din ţara sa natală. Dacă noi, românii, avem celebrul BitDefender, ruşii apreciază produsele Kaspersky, iar germanii îndrăgesc produsele Avira, nici spaniolii nu ar putea să rămână mai prejos. Panda Software (redenumită la jumătatea acestui an Panda Security), o companie fondată în 1990 în oraşul Bilbao de către Mikel Urizarbarrena, a devenit treptat una dintre cele mai celebre companii producătoare de soluţii de securitate, portofoliul acesteia incluzând de la soluţii pentru calculatoare personale la antivirus şi antispam pentru servere de mesagerie sau servere de fişiere. Ascensiunea companiei nu a fost una uşoară, în afară de greutatea ascensiunii pe o piaţă foarte dură, aceasta fiind nevoită să suporte şi câteva şicane mai puţin obişnuite. În anul 2001, Ministerul Educaţiei din Franţa a emis o directivă care interzicea semnarea de către unităţile şcolare a unor contracte cu această companie, motivul fiind atât de ridicol şi nedemocratic încât probabil şi hârtia revistei se va înroşi puţin: principalul fondator al companiei, care deţinea şi funcţia de manager executiv, era membru al Bisericii Scientologice. Aceasta a fost o lovitură puternică, piaţa franceză fiind a treia ca importanţă, după Statele Unite şi Marea Britanie, pentru această companie. Cu toate acestea, compania a reuşit să treacă cu succes peste aceste momente dificile, fiind de acum prezentă oficial şi în România.

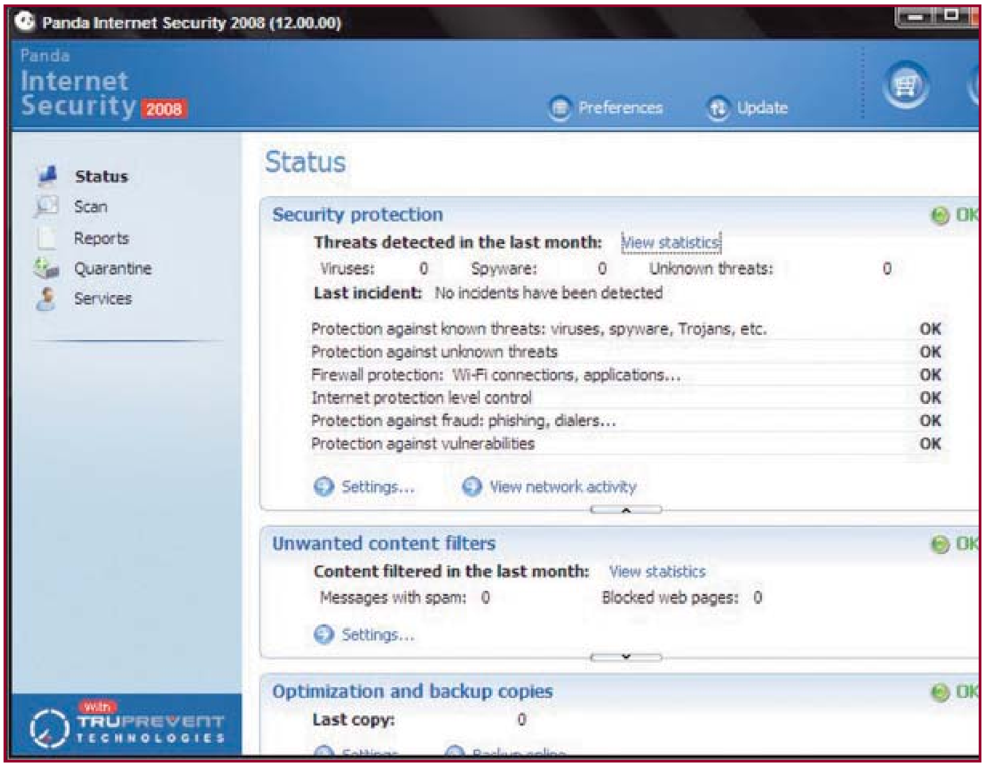
PRIMELE IMPRESII: INSTALAREA

Pentru sistemele casnice desktop, Panda Security oferă trei produse pentru platforma Windows, (Internet Security, Antivirus+Firewall şi Antivirus), plus o soluţie de securitate pentru sistemele de operare GNU/Linux. Bineînţeles, am optat pentru prezentarea variantei cele mai complexe, care, pe lângă soluţiile de protecţie de tip antivirus şi firewall, oferă şi protecţie antispam, control al accesului şi facilităţi de back-up.

Aplicaţia, compatibilă doar cu sistemele de operare Windows 2000, XP, 2003 şi Vista, are o rutină de instalare simplă, suportul pentru alte limbi decât engleza fiind foarte sărac, limba română nefiind încă inclusă în acestea. Aceasta va detecta prezenţa serviciului Firewall din Windows, permiţând alegerea produsului care va fi folosit pe viitor. În mod implicit, filtrarea Web nu este activă, aceasta fiind instalată doar la cererea utilizatorului, prin alegerea opţiunii de particularizare a instalării. În cazul în care se alege şi acest serviciu, rutina de instalare va cere crearea unui utilizator principal cu drept de administrare, precum şi a unor profile pentru restul utilizatorilor. Fiecare din acestea va avea un nume de utilizator şi o parolă, fiindu-i ataşat un profil de filtrare, în funcţie de necesităţile de control.

După restart, aplicaţia va face o actualizare automată, consistentă din punct de vedere al dimensiunii, aplicaţia fiind acum pregătită.





PANDA, LA LUCRU PENTRU PRIMA DATĂ

Suita de securitate Panda va consuma în timpul rulării aproximativ 100MB de memorie fizică, ceruți de cele 14 module rezidente ale produsului. După instalarea aplicației, timpul inițializării sistemului de operare Windows XP s-a dublat, de la o medie de 31.5 secunde acesta ajungând la 62 de secunde.

Aceste două aspecte au însă și o motivație foarte serioasă: TruPrevent, tehnologia inovatoare Panda care permite detectarea unor amenințări chiar în lipsa unor semnături virale. Această tehnologie merge cu un pas înaintea detecțiilor heuristice clasice sau a modurilor de detecție comportamentală proactive, oferind un mediu izolat care permite detectarea și crearea automată a unor reguli de comportament pentru aplicații și tipuri de trafic - este ceea ce specialiștii numesc Host-Based Intrusion Prevention. Pe baza acestor tipare, Panda Internet Security 2008 va detecta orice anomalie creată de un nou virus sau de către rutine de exploatare a breșelor de securitate ale unui sistem de operare, permițând blocarea acestora înainte ca acestea să se propage sau să producă pagube. Celebrii SoBig, MyDoom sau NetSky au fost blocați înainte ca producătorul să lanseze actualizări ale bazelor de date virale. Conform studiului Gartner publicat în ianuarie 2007, suita Panda este cea mai solidă soluție de acest tip, devansând produse mult mai celebre.

Din punct de vedere funcțional, interfața suitei Panda Internet Security 2008 este împărțită în patru mari categorii. Security Protection este secțiunea principală a produsului, aici regăsindu-se protecția antivirus, protecția heurisitică, protecția rețelelor wireless (un modul interesant care permite supravegherea permanentă a calculatoarelor conectate la Acces Point-ul utilizat), protecția antiphising și a altor fișiere maligne, cum ar fi dialere, DNS changer și altele similare, precum și un modul de scanare a sistemului de operare Windows care va avertiza ori de câte ori există actualizări ale acestuia neaplicate încă.

Produsele Panda au oferit dintotdeauna o protecție antivirus foarte bună. Conform ultimelor teste relevante din punct de vedere al calității, Panda 2008 oferă aceeași protecție excelentă, dublată de o protecție antispyware la fel de bună. Acest aspect confirmă utilitatea celor aproape 560.000 de semnături virale incluse în cadrul bazei de date utilizate pentru scanare; o bonificație rară în ziua de astăzi este posibilitatea actualizării offline a produsului. Testele mai controversate, dar și mai dure efectuate de site-ul independent Virus.gr afișează o rată de detecție de 90%. Acest test este însă efectuat pe versiunea anterioară a motorului de scanare, prezent în suita Internet Security 2007, testele viitoare urmând cel mai probabil să confirme îmbunătățirile substanțiale din cadrul versiunii curente. Tot acest test a arătat însă și eficiența motorului de scanare heuristică, neglijat în trecut, acesta având o rată de detecție bună fără prea multe alarme fals pozitive.

Al doilea pilon esențial al protecției este modulul Firewall. Simplu și eficient, acesta este conceput astfel încât să nu agaseze utilizatorii cu prea multe mesaje de avertizare, care pot risca să devină deranjante și, foarte important, să fie validate fără discernământ. Acest aspect este dat de scanarea aplicațiilor deja instalate și crearea automată a unor reguli generice pentru acestea. Acestea pot fi alterate, permițându-se crearea atât a unor reguli avansate, în care se pot seta porturile, direcțiile și tipurile de trafic permise, cât și reguli generice. Pentru asigurarea protecției în fața amenințărilor din exterior, acest modul include și un modul de Intrusion Detection. O categorie aparte o constituie serviciile Windows, al căror acces la rețea poate fi controlat în mod independent, și accesul la rețea, care poate fi setat sub forma unor profile cu facilități de autodetectare a conexiunii. Dacă testele de protecție pentru amenințările din exterior au avut rezultate excelente, din cele 19 teste utilizate pentru detectarea protecției față de amenințările din interior, doar 5 au fost trecute cu succes. Aceste teste pun însă în dificultate foarte multe aplicații firewall, doar produsele de top, costisitoare și dificile, putând oferi protecție pentru maximum 13-15 dintre acestea.

A doua categorie principală oferită de interfața aplicației este Unwantend Content Filter, care include protecția antispam și filtrarea conținutului Web. Cel de-al doilea modul este simplu, permițând crearea de utilizatori care se vor putea autentifica pentru a primi acces Internet, fiecare având atașat un șablon prestabilit din cele 4 disponibile. Acestea sunt editabile, dar permit doar selectarea sau deselectarea anumitor categorii, neexistând posibilitatea modificării lor în detaliu, pe baza unor șiruri de caractere, nume de domeniu sau alte criterii de acest gen.

Protecția antispam este bună, în testul nostru acesta marcând corect la prima rulare aproximativ jumătate din cele 2100 de mesaje utilizate. Acest test s-a făcut, evident, fără filtrarea heurisitică activată, filtrul bayesian necesitând antrenarea de către utilizator. După aproximativ două săptămâni de la instalare, în funcție și de numărul de mesaje de tip spam primite, acesta va ajunge la capacitatea maximă, îmbunătățind semnificativ rata de detecție. Această opțiune va fi disponibilă doar utilizatorilor aplicațiilor Outlook și Outlook Express, singurele care, după instalarea suitei, vor avea o bară de instrumente care permite marcarea mesajelor.

CONCLUZII

Compania Panda Security nu a dezamăgit nici de data aceasta. Panda Internet Security 2008 oferă o protecție antivirus și antispyware foarte bună, precum și o tehnologie inovatoare de protecție, TruPrevent. Un aspect important este ergonomia acestuia, după simplele configurări inițiale acest produs putând fi practic lăsat singur de pază. Este regretabilă doar lipsa unor opțiuni de configurare mai amănunțite pentru firewall și o integrare a modulului antispam și cu alți clienți de mesagerie. În schimb, suita permite crearea de backup-uri ale fișierelor utilizatorului, oferind totodată și posibilitatea salvării lor online.

Oferta companiei Panda este una completă, în afară de produsul Internet Security 2008 fiind disponibile și versiunile Antivirus 2008, care oferă doar protecția antivirus, antispyware, antiphising și antirootkit, și versiunea Antivirus + Firewall, care oferă în plus de mezinul familiei și funcțiile firewall. De remarcat este faptul că versiunea Antivirus 2008 nu oferă, datorită naturii ei, modulul TruPrevent. Indiferent de versiunea aleasă, utilizatorul va avea posibilitatea instalării produsului Panda pe până la 3 calculatoare, un avantaj net față de soluțiile care necesită licențiere separată pentru fiecare sistem.

Dorian Prodan
dorian.prodan@xtrempc.ro



OPERA
DIAMANTUL NECUNOSCUT

O aplicaţie deosebită, browser-ul Opera ar putea câştiga, în cazul că ar exista, premiul pentru cel mai lipsit de noroc produs software

ATUNCI CÂND PRIMUL RĂZBOI AL BROWSERELOR s-a încheiat în 1998, acesta a lăsat în urmă o companie zbrobită, Netscape, şi un produs unic care a rămas lider până în zilele noastre: Internet Explorer. Rămas practic fără rival, produsul Microsoft a avut o evoluţie lentă, nestimulată de nicio concurenţă. Versiunea 6 a acestuia a ajuns, fără niciun merit de altfel, una dintre cele mai longevive aplicaţii, aceasta supravieţuind nu mai puţin de 5 ani, chiar şi în zilele noastre neputând fi eliminată de versiunea sa nouă şi îmbunătăţită.

Ca o consecinţă a acestei dominaţii, piaţa browserelor a fost paralizată, evoluţiile standardelor şi tehnologiilor fiind împiedicate de un produs care nu evolua şi care, mai mult, a rămas şi cu o serie de neajunsuri, cum ar fi suportul pentru standarde proprietare în detrimentul standardelor oficiale definite de World Wide Web Consortium (W3C). Acest ultim aspect a dus la apariţia unei întregi galaxii de pagini Web optimizate pentru Internet Explorer, limitând şi mai drastic şansele unui alt browser de a concura cu gigantul Internet Explorer. În aceste condiţii, nu este de mirare că produsul Microsoft a atins o incredibilă cotă de piaţă de 96% în cursul anului 2002.

Printre produsele lovite de monstrul flămând Internet Explorer s-a numărat şi celebrul browser Opera. În mod curios, acesta a trebuit să aştepte până în 2004, lansarea celebrului Mozilla Firefox arătând lumii întregi că există alternative.

O LUNGĂ EVOLUŢIE

Istoria acestui browser a început acum 13 ani, ca proiect în cadrul companiei norvegiene de telecomunicaţii Telenor. Un an mai târziu, acest produs devine de sine stătător, compania nou înfiinţată care urma să aibă grijă de dezvoltarea acestuia fiind de acum înainte Opera Software ASA.

În 1996, Opera 2.0 este prima versiune publică a acestui browser care devine produs comercial, acesta fiind lansat ca aplicaţie shareware. După doar un an, datorită cererilor utilizatorilor, compania deschide un vot public prin care urma să descopere platformele cele mai importante pe care produsul lor era cerut. 1998 este o altă piatră de hotar, versiunea 3.5 implementând pentru prima dată suport pentru Cascading Style Sheets, versiunea 4 lansată în cursul anului 2000 aducând un nou motor de randare şi un client de mesagerie electronică.

Începând cu versiunea 6, Opera Software ASA va aduce o serie largă de îmbunătăţiri care vor veni uneori în adevărate rafale: suport Unicode, un motor nou de randare (Presto) cu suport Document Object Model şi Client Side Scripting, suport pentru SVG Tiny, suport pentru control vocal, suport pentru protocolul BitTorrent şi o sumedenie de alte îmbunătăţiri. În acest răstimp, compania a încercat să ofere o accesibilitate mai mare a aplicaţiei, înlocuind versiunea shareware cu una sponsorizată cu ajutorul bannerelor publicitare (în cursul anului 2000), pentru ca în septembrie 2005, odată cu lansarea versiunii 8.5, aceasta să devină gratuită.





DE CE OPERA 9

Versiunea curentă a acestui browser este 9.23, aceasta fiind disponibilă pentru platformele Windows, Mac OS X, Linux, FreeBSD, Solaris, QNX, OS/2 și BeoS.

Mai mult decât un simplu browser, Opera este o suită de Internet care dispune de instrumente gata preparate ce nu se regăsesc în alte suite și care le oferă celor care nu au preferințe precise sau pretenții deosebite un pachet complet pentru utilizarea serviciilor online. Pe lângă browser-ul efectiv, Opera include un client de mesagerie, un client IRC, un client pentru fluxuri RSS și unul pentru NewsGroup-uri, adăugând un clasic client pentru transferuri HTTP și FTP, dar și un inedit client BitTorrent. Această complexitate, combinată cu o rigiditate a interfeței, a îndepărtat destui utilizatori care nu au avut răbdarea necesară descoperirii tuturor posibilităților de particularizare a instalării, orientându-se apoi către aplicații mai simple și mai flexibile.

Opera a fost primul browser care a utilizat o interfață de tip Multiple Document Interface, care utilizează o singură fereastră principală în cadrul căreia sunt deschise alte ferestre. Pe baza acestei direcții de design, a apărut ulterior și interfața bazată pe taburi, odată cu versiunea 6 utilizatorul putând alege între cele trei tipuri de manipulare a ferestrelor aplicației. Al doilea element important de design sunt panourile (Panels), care conțin legături către diferitele module sau funcții ale aplicației. Utilizatorii se pot mulțumi cu panourile principale incluse în cadrul aplicației sau pot descărca alte panouri gata preparate.

Tot Opera își poate asuma calitatea de a fi primul browser care a inclus o casetă, vizibilă în permanență, în cadrul căreia utilizatorul poate efectua direct căutări online cu ajutorul diferitelor motoare de căutare. Odată cu evoluția produsului, Opera a adăugat și facilitatea de creare rapidă și comodă a unor noi intrări în lista acestor motoare de căutare.

Ultima, dar nu cea mai puțin importantă parte a interfeței este Mouse Gesture, facilitate prin care utilizatorii pot controla browser-ul cu ajutorul mișcărilor de mouse, eliminând deplasarea continuă a acestuia către bara de navigare sau către meniuri.

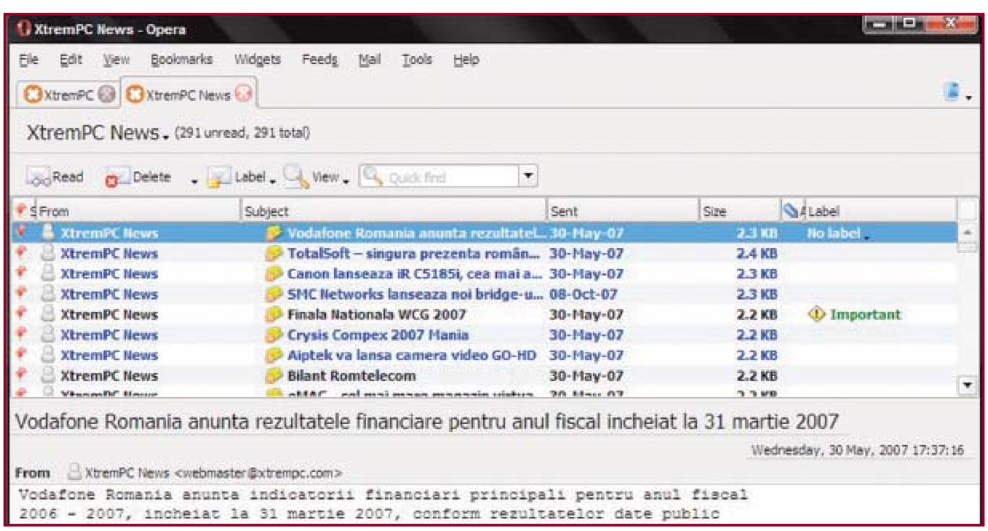
Noii utilizatori vor putea descoperi o sumedenie de alte facilități care nu există în cadrul altor produse. Printre acestea se numără posibilitatea selectării, cu un click dublu de mouse, a unui cuvânt din cadrul unei pagini și trimiterea ei către un motor de căutare, un dicționar, o enciclopedie, panoul de notițe, email sau translator online. Pentru o ergonomie maximizată, Opera a introdus posibilitatea de salvare a sesiunilor de navigare, care pot fi apelate la cerere sau în urma unei căderi de sistem, precum și un modul denumit Trashcan, care poate colecta toate ferestrele de tip Pop-up blocate sau taburile închise, deschiderea acestora restaurând starea lor din momentul închiderii.

Pentru a proteja utilizatorii de diferitele neplăceri online, pe lângă celebra securitate cunoscută, Opera include un deja amintit modul de blocare a ferestrelor de tip Pop-up și, odată cu apariția versiunii 9.1, posibilitatea verificării direct din browser a certificatelor paginii, cât și a legitimității acesteia, acest ultim serviciu fiind oferit de comunitatea online Phistank. Pentru blocarea conținutului nedorit, începând cu versiunea 9.0, Opera oferă și posibilitatea blocării bannerelor publicitare. Un simplu click dreapta pe pagină va permite accesarea meniului Block Content, utilizatorul trebuind doar să aleagă elementele nedorite și să salveze noile setări.

Alte facilități, mai puțin importante, dar foarte utile, sunt Speed Dial, o pagină care este deschisă la fiecare rulare și care permite setarea celor mai importante 9 pagini, Image Loading, care permite setarea modului de încărcare a imaginilor (din cache, direct sau fără imagini), și posibilitatea descărcării de noi teme de interfață.

SECURITATEA, PUNCTUL CRITIC

Opera a avut dintotdeauna faima unui browser sigur. Dincolo de nivelul legendelor urbane, această afirmație are un sâmbure de adevăr. Conform statisticilor site-ului Secunia.com, în ultimii 4 ani, versiunile 8 și 9 ale acestui browser au totalizat 24 de probleme de securitate, toate fiind rezolvate de către producător. În același interval de timp, utilizatul Mozilla Firefox a avut 60 astfel de probleme, 20% dintre acestea așteptând încă o rezolvare, în timp ce produsele Microsoft, adică Internet Explorer 6 și 7, au avut neplăcutul record de 137 de probleme, dintre care 32 așteaptă încă suportul producătorului.



CEALALTĂ FAȚĂ A OPEREI

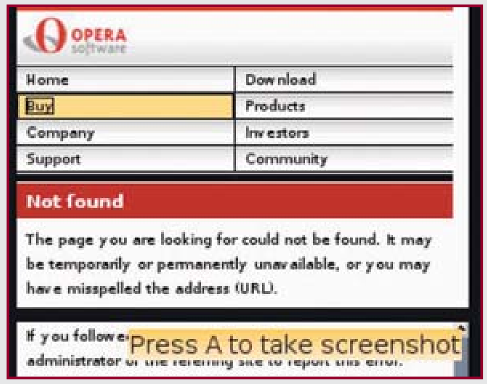
Opera nu este o exclusivitate pentru lumea calculatoarelor, mai mult decât atât, o parte din bunul renume de care se bucură astăzi provine din afara acestui cerc.

Opera Mobile, un browser destinat platformelor mobile bazate pe Windows Mobile și Symbian S60, este un produs celebru și faimos datorită facilităților pe care niciun alt browser mobil nu le are în acest moment. Acesta este un produs comercial, însă prețul de 24 de dolari este justificat pe deplin: acesta oferă reformatarea dinamică a paginilor Web, adaptându-le pentru ecranele atipice ale terminalelor mobile cu ajutorul tehnologiei proprietare Small Screen Rendering. Chiar dacă accesul la această tehnologie este indirect, creatorii de pagini Web își pot adapta site-urile pe baza codului CSS. Viitoarea versiune a acestui produs, 9.0, va include suport pentru AJAX și widgeturi, oferind totodată o facilitate de zoom îmbunătățită.

Opera Mini este fratele mai mic al acestui produs, funcționând pe orice terminal capabil să ruleze cod Java ME. Față de alte browsere, Opera Mini nu accesează direct paginile Web, ci prin intermediul serviciului Opera Software. Aplicația server centrală se ocupă de recepționările apelurilor utilizatorilor, încărcarea paginilor Web cerute și prelucrarea acestora, astfel încât pe telefonul utilizatorului va ajunge o variantă prelucrată prin intermediul aceleiași tehnologii Small Screen Rendering. Acest produs oferă facilități de bază reduse, versiunea Advanced, destinată telefoanelor cu cantități mai mari de memorie, fiind capabilă să ofere opțiuni suplimentare, cum ar fi Smooth Scrolling, vedere de tip landscape, alegerea măririi fontului implicit și alegerea calității imaginilor servite de către Opera Software.

Cu doar 32 de dolari, utilizatorii consolei portabile Nintendo DS vor putea achiziționa o copie a unei versiuni speciale a browser-ului, optimizată pentru ecranul dublu și facilitând mărirea anumitor secțiuni din cadrul paginilor vizitate. În urma acestei colaborări fructuoase, și noua consolă Wii a avut onoarea unei versiuni speciale a browser-ului Wii, aceasta oferind suport pentru AJAX. Acest produs poate fi operat direct cu celebrul controller Wiimote, suportul pentru tastatură urmând să fie adăugat în viitor.

Printre alte echipamente care includ un nucleu Opera se numără terminale Nokia, playere media Archos, handheld-uri Sharp și altele.





CE NE REZERVĂ VIITORUL

La ora la care acest articol va ajunge în mâinile cititorilor, distanța în timp până la lansarea versiunii următoare 9.5 va fi mică. Deja disponibil sub forma unei versiuni Alpha, Opera 9.5 (nume de cod Kestrel) aduce o serie de schimbări majore.

Cei care vor testa versiunea de test vor observa noul motor de interpretare a codului JavaScript, cel mai rapid browser devenind astfel și mai rapid. În funcție de testele utilizate, sporul de viteză va putea ajunge chiar la impresionantul spor de 200%, lăsând în urmă mult mai lentele rivale Firefox și Internet Explorer.

După ce versiunea 9 a primit premiul pentru primul browser pentru platformele Windows care a reușit să treacă dificilul test de afișare ACID2, versiunea 9.5, chiar și în stadiul preliminar în care se află momentan, sparge o nouă barieră, devenind primul browser care poate trece cu succes de testul CSS3.info CSS Selectors.

Alte modificări deja implementate sunt suportul mai bun pentru protocolul BitTorrent (care suportă acum și Peer Exchange), un nou motor de stocare și indexare pentru clientul de mesagerie electronică (care elimină indecșii corupți și blocajele), posibilitatea de sincronizare a favoritelor prin intermediul unui serviciu oferit de Opera Software direct din cadrul interfeței, precum și o interfață îmbunătățită.

Viitorul mai îndepărtat, adică versiunea 10 (nume de cod Perengrine), este mult mai nebulos, existând informații conform cărora acesta va utiliza un nou motor de afișare, va fi disponibil într-o singură versiune care va funcționa pe orice platformă și va oferi o nouă interfață. Această versiune însă va vedea lumina zilei abia în cursul anului 2008.

GUSTUL AMAR AL NEREUȘITEI

După cum am văzut deja, Opera este un produs software deosebit. Cum se explică atunci faptul că acesta ocupă doar un procent modest de 1.9%, conform statisticilor W3C? Cauzele acestor nereușite sunt multiple.

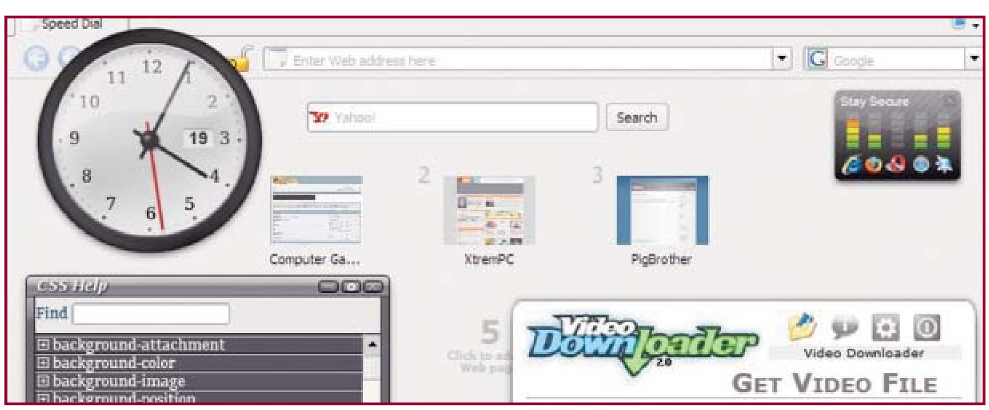
Mai întâi de toate, produsul a apărut pe piață în toiul războiului dintre Microsoft și Netscape. Prins între două produse mediatizate împinse de la spate de doi giganți, micul Opera a trecut aproape neobservat pentru marea parte a publicului. Atunci când Netscape a pierdut bătălia prin K.O., era deja prea târziu - Internet Explorer monopoliza piața. Al doilea factor care a contribuit la adoptarea lentă a fost prețul. Toate produsele concurente, indiferent de nume și platformă, erau gratuite. Nici trecerea la versiunea sponsorizată nu a fost una studiată, reticența publicului față de astfel de modalități de afișare a reclamelor fiind suficient de mare pentru a nu putea contrabalansa gratuitatea.

În final, monopolul Internet Explorer și tehnologiile proprietare ale acestuia au creat falsa impresie că Opera ar fi un browser cu probleme. Compatibilitatea acestuia cu standardele Web este una foarte bună, însă utilizatorii nu se pot mulțumi și nu pot înțelege acest aspect atât timp cât paginile care sunt afișate corect de Internet Explorer nu sunt afișate identic și în cadrul Opera. După cum deja am amintit, apariția vedetei Mozilla Firefox a permis tuturor utilizatorilor șansa să observe că poate există ceva dincolo de Internet Explorer, că acesta nu este un etalon al standardelor Web și că alte produse pot oferi, în mod gratuit, opțiuni mai bune. Chiar dacă Firefox este un produs rival, prezența și succesul de piață al acestuia vor determina apariția din ce în ce mai rapidă a unor pagini create conform standardelor Web în vigoare, oferind astfel o șansă ghinionistului browser Opera.

CONCLUZII

Sperăm ca cei care nu au avut curiozitatea sau șansa de a încerca acest produs să-l instaleze, în funcție de preferințele personale existând posibilitatea ca acesta să devină o nouă aplicație preferată.

Dorian.Prodan
dorian.prodan@xtrempc.ro



Noile soluții de securitate Panda 2008

MEGA DETECTION

Protecție maximă
Simplitate maximă



Panda 2008 solutions: choose yours	Panda Antivirus	Panda Antivirus +Firewall	Panda Internet Security
Antivirus	✓	✓	✓
Heuristic Technology	✓	✓	✓
Antispyware/Antiadware	✓	✓	✓
Antiphishing	✓	✓	✓
Antirootkit	✓	✓	✓
Malicious web page filter	✓	✓	✓
Automatic updates	✓	✓	✓
24-hour, 365-day support	✓	✓	✓
Multiple licenses	✓	✓	✓
TruPrevent Technologies	-	✓	✓
Personal firewall	-	✓	✓
Identity Protect	-	-	✓
Antispam	-	-	✓
Parental control	-	-	✓
Backup and restore	-	-	✓
PC Tuneup	-	-	✓

* Recommended sales price. Includes a license for 3 PCs, automatic daily updates, and 24-hour Tech Support via email and the Internet for 12 months.

Fă-ți viața mai simplă cu noile soluții de securitate Panda Security 2008: de la protecția de bază până la o securitate globală complexă.
Alege soluția care ți se potrivește din gama Panda Security 2008 și bucură-te de simplitate și usurință în folosire.

MEGADETECTION Noul model de securitate care detectează și elimină peste 1 milion de viruși și alte amenințări.

Sună acum la 021.326.01.21

PANDA SECURITY | One step ahead.

Panda Security România, Str. Mircea Vodă Nr. 43 București, Tel.: 021.326.01.21, Fax: 021.326.01.41, e-mail: marketing@pandasecurity.ro, www.pandasecurity.com



SOFTWARE PENTRU LASER
APLICAŢII DE SCRIERE CD/DVD

Discul CD sau DVD este cea mai utilizată soluţie pentru păstrarea datelor. Care este cea mai bună aplicaţie destinată activităţii de scriere, rămâne de văzut în cadrul testului

Introdus în cursul anului 1982 şi reactualizat, graţie standardizării Yellow Book din 1985, discul CD a devenit o soluţie pentru stocarea datelor. În 1988, prin introducerea primelor unităţi de scriere şi a standardului Orange Book, utilizatorii finali au avut acces la prima soluţie de stocare optică pentru calculator. Este adevărat, datorită preţurilor prohibitive, unităţile de scriere pentru discurilor au mai avut de aşteptat circa 8 ani pentru a deveni soluţii uzuale.

Aceste unităţi timpurii de scriere CD a fost însoţite de aplicaţii de scriere proprietare, deseori rigide şi nu tocmai sigure. Acestea erau însă singurele produse care permiteau utilizarea costisitoarelor unităţi de scriere, astfel încât utilizatorul era legat de ele fără a avea posibilitatea de a alege. Abia odată cu democratizarea unităţilor de scriere au apărut şi primele aplicaţii dedicate acestor operaţiuni, dar produse de terţe companii. Dintre companiile producătoare de soluţii software de acest tip, doar Ahead şi Padus au rămas în competiţie, restul produselor în vogă în acele vremuri de început, cum ar fi WinOnCD sau Easy CD Creator, fiind achiziţionate sau abandonate de-a lungul timpului.

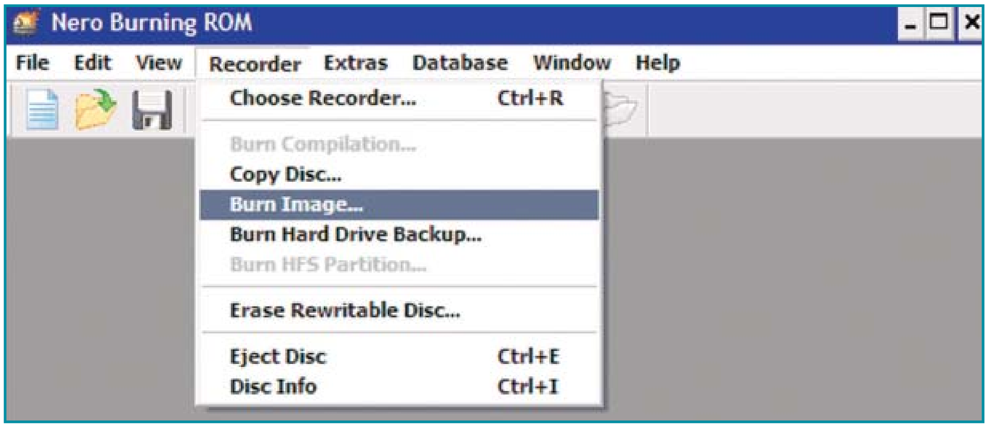
De-a lungul acestei îndelungate evoluţii, aplicaţiile de scriere a mediilor optice au cunoscut multe transformări. De la simple aplicaţii care permiteau doar scrierea datelor, acestea s-au transformat treptat în aplicaţii multimedia complexe. Celebra aplicaţie Nero Burning ROM este cel mai bun exemplu, aceasta ajungând la dimensiuni respectabile datorită faptului că include utilitare de conversie şi prelucrare a fişierelor video sau audio. Această migrare a fost făcută, mai mult sau mai puţin, de toate aplicaţiile, fiecare încercând să ofere maximum de facilităţi la preţuri convenabile şi competitive.

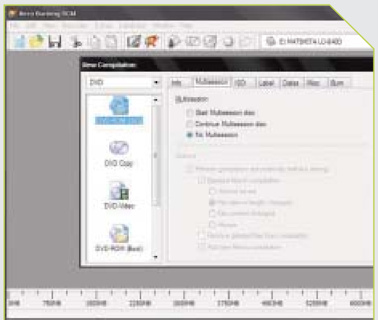
Cum am testat

Sistemul pe care au fost testaţi cei opt candidaţi a constat dintr-o platformă AMD cu un procesor Sempron 3000+ ajutat de o cantitate de 512 MB memorie. Criteriile pe baza cărora s-a calculat nota finală au fost resursele şi compatibilitatea şi, separat, ergonomia, care au reprezentat câte 30 şi respectiv 20 procente din nota finală, şi facilităţile, care au reprezentat restul de 50 de procente.

Aplicaţiile au fost testate prin scrierea discurilor DVD şi CD, urmărindu-se stabilitatea, viteză şi posibilităţile de particularizare a discurilor. Pe lângă aceste aspecte standard, s-a urmărit şi optimizarea modului de utilizare pentru începători, suportul offline sau online oferit de producător şi suportul pentru activiăţi multimedia mai deosebite, cum ar fi crearea discurilor VCD sau Video DVD.

Dorian Prodan
dorian.prodan@xtrempc.ro





Producător: Ahead Software
Web: www.ahead.de
Tip licență: comercial

Verdict 9.37

Nero Burning ROM 8.1.1.0

Nero Burning ROM este o aplicație care nu mai are nevoie de nicio prezentare. De mai bine de 7 ani, acesta este principala opțiune pentru mulți utilizatori, versatilitatea, stabilitatea și bogăția facilităților făcând din Nero Burning ROM un rege neîncoronat al pieței.

MAI MULT DECÂT SCRIERE

Nero Burning ROM a evoluat foarte mult de la versiunea 5, practic cea care i-a adus celebritatea. De la o simplă aplicație de scriere, al cărei kit nu depășea 5MB, aceasta a ajuns la versiunea 8 un adevărat gigant, doar fișierul de instalare având 178MB. Această creștere în dimensiune, neagreată de o parte a utilizatorilor, care reclamă prezența unor facilități inutile sau nedorite, se datorează transformării suitei într-un centru media complet. În afară de aplicația de bază, care a rămas centrul de atracție al suitei, aceasta include un Media Center pentru echipamente mobile, un editor pentru fișiere audio și o aplicație de mixare a acestora, o aplicație de creare a copiilor de siguranță pentru discuri optice și una pentru crearea unor secvențe video. În plus, kitul de instalare aduce și o serie de utilitare mai mult sau mai puțin utile care permit indexarea fișierelor media, vizualizarea de imagini, streamingul audio și video în rețeaua locală sau back-up-ul fișierelor.



Producător: Ashampoo GmBH
Web: www.ashampoo.com
Tip licență: comercial

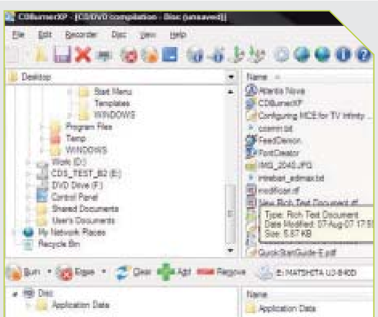
Verdict 7.80

Ashampoo Burning Studio 7.0.1

Compania germană Ashampoo este un producător de aplicații software care dorește, cel puțin în aparență, să acopere toate domeniile. Aceasta livrează de la produse de securitate până la aplicații multimedia. Ajuns la versiunea 7, Burning Studio 7 este principalul produs destinat scrierii mediilor optice.

INTERFAȚĂ PRIETENOASĂ

Principalul avantaj al aplicației produse de Ashampoo este interfața. Aceasta este practic un wizard foarte mare, care permite accesarea dintr-un singur click a oricărei operațiuni de scriere. În consecință, utilizatorii începători vor fi încântați de simplitatea aplicației.
Această simplitate însă va nemulțumi utilizatorii avansați, care vor remarca lipsa unor facilități importante. Principala lipsă este posibilitatea depășirii cantității de date scrise pe un disc (overburn), aplicația nediferențiind tipul de disc care urmează să fie creat, cerând un mediu optic în funcție de cantitatea de date care urmează să fie scrisă. O altă problemă este lipsa posibilității avansate de setare a parametrilor discurilor de boot. Sunt posibile doar selectarea unei imagini de boot și cea tipului de emulare utilizată pentru acest proces, lipsind însă posibilitatea setării numărului de blocuri de date și a adresei de început, crearea unui disc de boot Windows fiind astfel imposibilă.



Producător: Stefan & Fredrik Haglund
Web: www.cdburnerxp.se
Tip licență: freeware

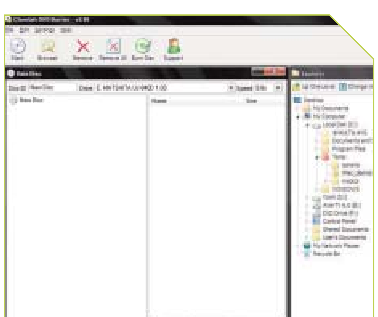
Verdict 7.63

CDBurner XP 4.0.015

Ajuns la versiunea a patra, CDBurner XP este o aplicație de scriere a discurilor completă, având de partea sa avantajul gratuității. Dezvoltată de doi programatori din Suedia, această aplicație este într-o continuă evoluție, facilitățile implementate făcând-o competitivă cu soluțiile consacrate.

GREU DE UTILIZAT

Interfața aplicației este aparent simplă, utilizatorul putând opta la pornire pentru modul de scriere a datelor și cel audio. Din păcate, această simplitate este doar de suprafață, unele opțiuni fiind ascunse destul de bine sau fiind implementate de așa natură încât utilizatorul nu are un control asupra acestora.
Unul dintre cele mai interesante aspecte ale aplicației este suportul bun pentru imaginile discurilor optice, acestea putând fi scrise, create sau convertite, formatele suportate fiind BIN, NRG si ISO.
În cadrul testului, deosebit de deranjantă a fost performanța generală a interfeței: chiar dacă toate operațiunile se puteau desfășura corect, au existat momente în care aplicația părea blocată sau chiar s-a blocat, aspect nu tocmai plăcut ținând cont că vorbim de versiunea a 4-a. Acest aspect este însă compensat din plin de facilitățile bogate ale aplicației și suportul pentru HD DVD și Blu-ray.



Producător: Cheetah Corporation
Web: www.cheetahburner.com
Tip licență: comercial

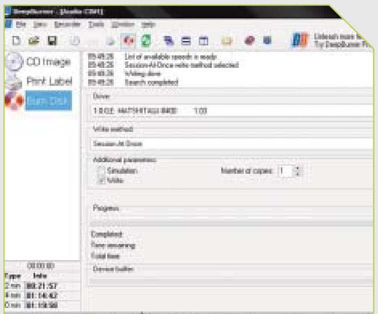
Verdict 6.90

Cheetah DVD Burner 2.16

Aplicația Cheetah DVD Burner își merită numele pe deplin, având suplețea ghepardului. Această suplețe se reflectă însă și asupra facilităților, destul de spartane pentru o aplicație de acest gen. Dacă scrierea datelor este singura utilizare pe care utilizatorul o dorește, Cheetah DVD Burner se achită foarte bine de sarcină. Pentru crearea unor discuri optice avansate, aplicația oferă fie facilități sărace, fie deloc.

PREA PUȚINE FACILITĂȚI

Interfața aplicației este una mai mult decât spartană, cele două ferestre necesare pentru răsfoirea fișierelor locale și crearea discului și cele 6 butoane fiind departe de bogăția oferită de alte aplicații de acest gen. Nici micul wizard disponibil nu este foarte util, acesta permițând doar alegerea tipului de disc care urmează să fie scris. Mai mult, acesta oferă foarte puține informații despre operațiunea care va fi efectuată după alegerea unei icoane din listă. Setările suplimentare pentru scriere sunt plasate în meniul Settings, acestea incluzând verificarea scrierii, verificarea înaintea scrierii, selectarea modului Disk-at-once sau utilizarea unui cache suplimentar.
Pentru a contrabalansa impresia sărăcăcioasă, Cheetah DVD Burner oferă un convertor audio și un convertor al fluxurilor video în format WMV-HD compatibil Blu-ray.



Producător: Astonsoft
Web: www.deepburner.com
Tip licență: freeware

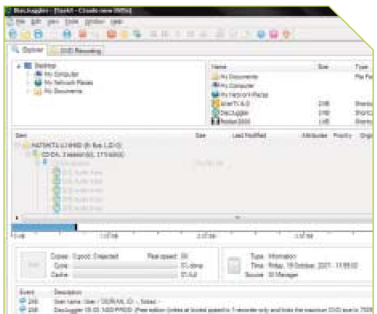
Verdict 6.67

DeepBurner 1.8

Compania Astonsoft a reușit să creeze o aplicație interesantă, ale cărei principale atuuri sunt interfața simplă și modul de lucru accesibil. DIn păcate, o parte a facilităților, cum ar fi crearea unor etichete cu grafică bună, crearea discurilor de tip Video CD sau DVD Video, sunt rezervate doar cumpărătorilor versiunii Pro. Versiunea gratuită este văduvită de facilități care ar fi putut să-i asigure un avantaj mare, dar este încă o aplicație bună.

COMPACT ȘI RAPID

Utilizatorii începători vor găsi în DeepBurner o aplicație prietenoasă. Interfața, care folosește două ferestre clasice de navigare, oferă un acces rapid la principalele activități: crearea conținutului care urmează să fie scris, crearea etichetelor care urmează să fie lipite pe disc și, bineînțeles, meniul de scriere efectivă. Comutarea între aceste activități se face rapid, acestea fiind singurele locuri unde utilizatorul trebuie să lucreze pentru scrierea unui disc. Un avantaj al aplicației este posibilitatea creării unui meniu Autorun, care să faciliteze accesul la fișierele sau aplicațiile prezente pe disc. Chiar dacă opțiunile nu sunt numeroase, acestea sunt suficiente să permită crearea unui disc deosebit. Lipsa unor alte facilități, cum ar fi controlul avansat al scrierii discurilor de boot sau copierea discurilor, se regăsește în nota finală.



Producător: Padus Inc
Web: www.padus.com
Tip licență: comercial

Verdict 8.80

DiskJuggler Professional 6

O aplicație cu o vârstă venerabilă, dar în continuă evoluție, DiskJuggler a fost singura aplicație care a putut face față celebrului Nero Burning ROM, oferind și o serie de facilități suplimentare interesante, acestea fiind însă inutile pentru un utilizator final, neputând fi punctate. Printre acestea se regăsesc posibilitățile de partajare completă a unităților de scriere optică din rețea (accesibile prin intermediul aplicației, al unei console de management sau chiar printr-o interfață Web) sau integrarea cu aparate profesionale de multiplicare a discurilor. O altă facilitate deosebită, dar greu aplicabilă în mediul casnic este posibilitatea scrierii simultane pe maxim 24 de unități concomitent.

O APLICAȚIE DE ELITĂ

Sunt foarte puține opțiuni care lipsesc din lista de facilități ale aplicației, cea mai vizibilă fiind lipsa avansată a setării sectorului de boot; singurul suport este pentru clasicele El Torito. Suportul pentru scrierea etichetelor este disponibil doar în cazul licențelor speciale emise de Padus Inc. În afara suportului CD-Text, care permite introducerea informațiilor suplimentare pe discurile audio, DiskJuggler oferă și posibilitatea căutării online a tag-urilor pentru fișierele MP3 sau WMA. Modul RAW permite scrierea simultană a mai multor sesiuni.



Producător: KoyoteSoft
Web: www.koyotesoft.com
Tip licență: freeware

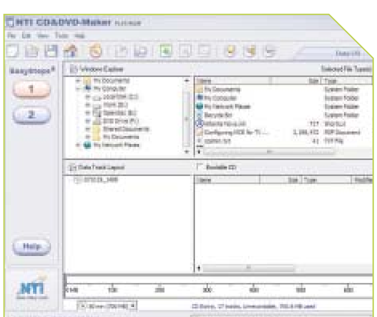
Verdict 5.68

Free Easy CD DVD Burner 2.0

Codașul acestui test, Free Easy CD DVD Burner 2.0 este o aplicație ale cărei facilități sărace nu vor reuși să satisfacă prea mulți amatori. Mai mult, deși gratuită, aplicația vine cu tot cu un modul publicitar, care va afișa în permanență bannere în cadrul interfeței. Singurul avantaj este doar interfața simplă, care oferă 5 butoane, aferente operațiunilor de scriere date, scriere DVD, scriere Audio CD, extragere a track-urilor audio și duplicare.

PREA MULTE LIPSURI

Free Easy CD DVD Burner prezintă o serie de lipsuri care vor pune la grea încercare răbdarea utilizatorilor care doresc mai mult decât o banală scriere. Astfel, aplicația este incapabilă să scrie discuri de boot, singura excepție fiind duplicarea unui astfel de disc gata scris. Modulul DVD Video este doar o cosmetizare a celui de scriere a datelor, aplicația cerând fișiere specifice acestuit format (VOB și IFO) pentru crearea discului DVD, neputând face o conversie pentru alte formate video. O facilitate interesantă este modulul de extragere și conversie a pistelor de pe un Audio CD. Acesta permite extragerea informațiilor din baza de date CDDB, extragerea coperților albumelor extrase și setarea calității fișierului MP3 extras. Pentru cei care vor să facă o conversie în alt format superior, există și posibilitatea salvării ca fișier WAV necomprimat.



Producător: New Tech Infosystems
Web: www.ntius.com
Tip licență: comercial

Verdict 8.13

NTI CD&DVD Maker Titanium 7

NTI CD&DVD Maker este binecunoscută unor utilizatori, aceasta fiind utilizată ca bundle sau ca software adițional de anumiți producători de unități optice sau portabile. Destinată atât utilizatorilor începători, cât și celor avansați, aceasta reușește să împace ambele tabere grație interfeței bine concepute. Aceasta este practic un wizard de mari dimensiuni, fiecare tip de operațiune fiind grupată cu cele similare, astfel încât interfața să conțină doar 6 categorii principale, fără a deveni deci bulversantă.

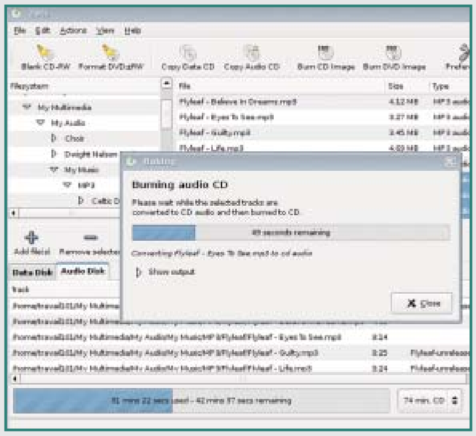
ORIENTARE MULTIMEDIA

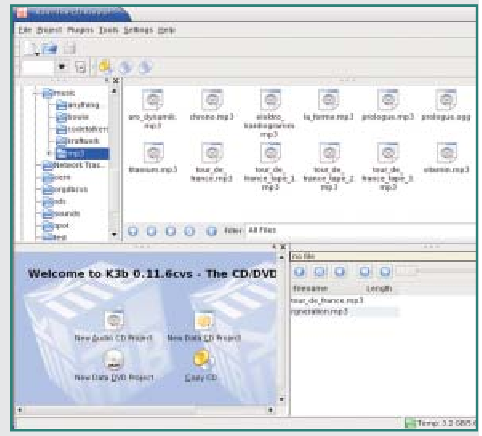
NTI CD&DVD Maker 7 este orientată către sectorul multimedia, acesta oferind o foarte bună panoplie de operațiuni de acest gen, începând de la crearea discurilor audio până la VideoCD-uri cu prezentări de imagini și sunet. Pe lângă aplicația principală, pachetul software mai conține și un program de sine stătător pentru crearea de back-up, un editor audio care suplinește unele lipsuri din modulul de creare a discurilor audio, o aplicație pentru discuri cu cerințe speciale și un player audio. O prezență inedită o reprezintă aplicația menită să comprime conținutul unui disc DVD astfel încât acesta să se încadreze în cei 4.3GB ai unui DVD obișnuit și aplicația de creare a coperților și scriere Lightscribe.

ALTERNATIVELE MERITORII: K3B ȘI GNOMEBAKER

Chiar dacă majoritatea aplicațiilor de scriere a mediilor optice pentru Windows sunt aplicații comerciale, asta nu înseamnă ca mediul Linux este dat la o parte. Dincolo de Nero Linux, versiunea comercială a celebrei aplicații pentru acest sistem de operare, distribuțiile Linux includ aplicații foarte bune, dintre care cel puțin două pot concura pe picior de egalitate cu suratele care rulează pe platformele Windows.

Destinat mediului KDE, K3b este o aplicație care a câștigat premiul "Aplicația multimedia Linux a anului 2006", această distincție fiind pe deplin meritată. Aplicația oferă suport pentru crearea discurilor de date CD și DVD, crearea discurilor de tip VideoCD și SuperVideoCD și a discurilor audio. Interesantă este facilitatea de creare a discurilor de tip eMovix, care permit bootarea și redarea automată a fișierelor media aflate în rădăcină, întreaga aplicație ocupând mai puțin de 8MB și folosind player-ul MPlayer pentru redarea formatelor DivX, MPEG-1, MPEG-2, Windows Media Video și Real Media.





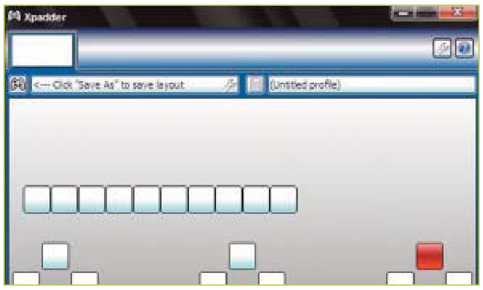
K3b oferă suport audio pentru formatele MP3, WAV, FLAC și OGG Vorbis, oferind la crearea discurilor audio și suport pentru CD-TEXT, Enhanced AudioCD sau CD-Extra. Aceste medii vor fi create din mers, fără decodarea fluxurilor originale, aplicația ocupându-se opțional de normalizarea volumului sau decuparea capetelor pistelor audio.

Cei care utilizează mediul Gnome și nu doresc să amestece aplicații native cu cele destinate mediului KDE, pot apela la aplicația Gonembaker. Ca și K3b, acesta oferă toate facilitățile de care un utilizator obișnuit are nevoie. În plus, ambele aplicații oferă o interfață grafică simplă, migrarea de la o aplicația Windows fiind ușoară.

	Nero Burning ROM 8	DiskJuggler Pro 6	NTI CD DVD Maker 7	Ashampoo Burning Studio 7	CDBurner XP 4	Cheetah DVD Burner 2.16	DeepBurner 1.8	Free Easy CD DVD Burner 2
Producător	Ahead Software	Padus Inc.	New Tech Infosystems	Ashampoo GmBH	Stepan & Fredrik Haglund	Cheetah Corporation	Astonsoft	Koyote Soft
Licență	Comercial	Comercial	Comercial	Comercial	Freeware	Comercial	Freeware	Freeware
Adresă Web	www.ahead.de	www.padus.com	www.ntius.com	www.ashampoo.com	www.cdburnerxp.se	www.cheetahburner.com	www.deepburner.com	www.koyotesoft.com
Resurse și compatibilitate								
Stabilitate	9	9	9	9	7	9	9	8
Compatibilitate	9	9	9	9	9	9	9	9
Ergonomie								
Interfata	9	9	9	8	7	8	7	8
Wizard	8	8	7	8	6	7	7	4
Fișier help	8	7	8	8	3	3	8	0
Funcționalitate								
Suport AudioCD	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Suport VideoCD	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Nu
Suport SuperVideoCD	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Nu	Nu
Suport MixedCD	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Nu
Suport CD	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Suport DVD	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Suport HD DVD	Da	Da	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu
Suport Blu-ray	Da	Da	Nu	Da	Da	Da	Nu	Nu
Suport dual layer	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Suport multisesiune	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Suport boot	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu
Suport avansat boot	Da	Nu	Nu	Nu	Da	Da	Nu	Nu
Suport overburn	Da	Da	Da	Nu	Da	Nu	Da	Nu
Copiere directă	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da
Selectare trackuri audio	Da	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Da
Creare tranziții audio	Da	Da	Nu	Nu	Da	Da	Nu	Nu
Suport taguri	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Nu	Da
Suport MP3	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Suport WMA	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da
Suport imagini CD/DVD	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Suport Lightscribe	Da	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Stergere CD-RW/DVD-RW	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Creare etichete	Da	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Da	Nu
Selectare viteză scriere	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Selectare viteză citire	Da	Da	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Nu
Suport protecție buffer	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Mod RAW	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Editare WAV	Da	Da	Da	Nu	Da	Nu	Nu	Nu
Test scriere	Da	Da	Da	Nu	Da	Nu	Da	Nu
Scriere back-up	Da	Nu	Da	Da	Nu	Da	Nu	Nu
Nota finală								
Resurse și compatibilitate	9.00	9.00	9.00	9.00	8.00	9.00	9.00	8.50
Ergonomie	8.33	8.00	8.00	8.00	5.33	6.00	7.33	4.00
Funcționalitate	10.00	9.00	7.66	7.00	8.33	6.00	5.00	4.66
Verdict	**9.37**	**8.80**	**8.13**	**7.80**	**7.63**	**6.90**	**6.67**	**5.68**

Utilitar sistem

XPadder
2007.10a



Utilizatorii care au fost nemulțumiți vreodată de suportul slab sau inexistent pentru cel mai celebru periferic pentru jocuri, gamepad-ul, pot răsufla ușurați: Xpadder este făcut pentru ei.

FĂRĂ MOUSE ȘI TASTATURĂ

Conceput la început doar pentru jocurile vechi care nu suportă controlul cu ajutorul gamepad-ului, Xpadder a devenit universal, acoperind mult mai multe domenii. Acesta oferă acum emulare pentru mouse și tastatură, disponibile inclusiv în cazul jocurilor native DOS rulate sub Windows. Jocurile multiplayer care permit split screen vor putea fi controlate integral cu gamepad-ul, aplicația suportând nu mai puțin de 16 periferice de acest tip. Datorită acestei emulări, nu doar jocurile pot beneficia de suportul unui gamepad, ci și aplicațiile. Astfel, un gamepad wireless va deveni practic o telecomandă universală, fiecare buton sau axă, fie ea analogică sau digitală, putând suplini foarte bine un mouse sau orice buton de pe tastatură, precizia și acuratețea emulării fiind deosebite.

MERGE ȘI CU AL MEU?

Xpadder oferă online, gata pregătite pentru utilizare, o serie de 98 de profile dedicate celor mai cunoscute controllere de pe piață, acoperind de la celebrele Saitek și Logitech până la mai puțin celebrele Belkin sau Gravis. Tot online sunt disponibile și profile dedicate unor jocuri sau aplicații. De un tratament special se bucură controllerele compatibile XINPUT, acestea fiind recunoscute în mod automat, necesitând în schimb Windows XP și ultima subversiune DirectX sau Windows Vista. Dacă totuși controllerul utilizatorului nu se regăsește între acestea, un mic wizard va permite crearea unui profil nou în câteva minute.

Contact

Producător	Jonathan Firth
Web	www.xpadder.com

Detalii

Versiune	2007.10a
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP/2003/Vista
Program-gazdă	-
Tip de licență	freeware

Evaluare generală

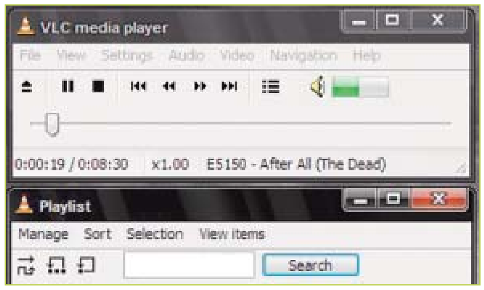
+ suport universal pentru gamepad
+ emulare mouse și tastatură
+ profile suficiente online
+ compatibilitate XINPUT

Verdict

★ ★ ★ ★ ★

Player multimedia

VLC Media Player
0.8.6c



Căutarea unei soluții complete multimedia pentru redarea tuturor fișierelor video și audio nu se va încheia prea curând, fiecare aplicație ducând lipsa unor facilități. VLC este însă una dintre acele soluții care se apropie de perfecțiune, în ciuda unor neajunsuri.

SOLUȚIA TOTALĂ?

VLC Media Player, chiar dacă nu va fi folosit ca player principal, este soluția care este capabilă să deschidă aproape orice tip de fișier media. Formatele MPEG-1, 2 și 4, QuickTime, Windows Media, Vorbis, AC3 sau DTS sunt recunoscute și redate fără probleme, singurul suport lipsă major fiind cel pentru formatul RealMedia. În plus, acesta oferă suport pentru streamingul fluxurilor audio sau video disponibile pentru Internet, în cadrul rețelei interne existând suport pentru descoperirea automată a resurselor media anunțate de alte echipamente. Captura video este posibilă pe platformele Windows și Linux datorită interfeței DirectShow și respectiv V4L, în acest ultim caz VLC putând funcționa și ca aplicație pentru tunerele cu suport digital DVB-T.

NEAJUNSURILE

Cel mai deranjant aspect al aplicației va fi, fără îndoială, acela al interfeței. Perfect funcțională, aceasta este însă departe de a câștiga vreun premiu pentru design; VLC oferă însă suport pentru teme de interfață, unele dintre acestea salvând parțial situația. Acestea însă suferă de neajunsurile unor teme complexe făcute de amatori, având probleme de afișare sau de ergonomie destul de mari. De asemenea, unele setări, cum ar fi cele pentru accesarea unui echipament de captură, necesită introducerea unor parametri destul de neclari și documentați slab.

Contact

Producător	VideoLAN
Web	www.videolan.org

Detalii

Versiune	0.6.8c
Sistem	Windows/Linux/MacOS X/BeOS
Program-gazdă	-
Tip de licență	freeware

Evaluare generală

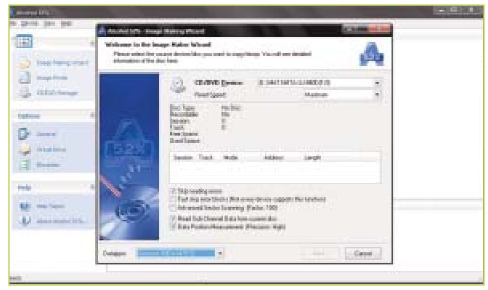
+ suport excelent pentru formatele media
+ suport bun pentru streaming
+ integrare Mozilla Firefox
+ suport teme interfață

Verdict

★ ★ ★ ★ ★

Utilitar emulare

Alcohol 52% Free Edition
1.9.6



Subiectul aplicației utilizate pentru protecția discurilor optice este unul fierbinte, unele legislații declarând ilegale nu doar activitățile de copiere, ci și distribuția sau utilizarea aplicațiilor care facilitează această operațiune. Cu toate acestea, mulți utilizatori legitimi au nevoie de astfel de aplicații, scopul principal fiind crearea unor discuri de siguranță pentru jocurile achiziționate, uzura discului original necesitând reachiziționarea acestuia.

DOAR 52% ALCOOL

Versiunea mai mică a celebrei aplicații Alcohol 120% oferă practic aceleași facilități, cu excepția modulului de scriere a discurilor optice CD și DVD. Față de versiunea comercială, ediția gratuită necesită instalarea unei bare de instrumente (care poate fi dezinstalată ulterior fără a afecta funcționalitatea aplicației) și are o limită de 6 unități optice virtuale concomitente. Dincolo de aceste diferențe, aplicația oferă aceeași interfață clară, care permite crearea unei unități virtuale, încărcarea imaginilor de disc, crearea acestora și menținerea unui catalog al imaginilor locale.

EMULARE ȘI PROTECȚII

Alcohol 52% oferă emularea și posibilitatea realizării copiilor de siguranță pentru majoritatea tipurilor de protecții disponibile astăzi, cum ar fi Securom, Safedisk sau Starforce, în cazul jocurilor, sau VOB Protect, în cazul filmelor. Suportul însă pentru CSS nu există din motive legale. În mod teoretic, un utilizator va putea copia un disc original al unui joc și va putea utiliza copia de siguranță în mod curent, aplicația negarantând însă funcționarea perfectă a noului disc, parametrii care pot duce la eșuarea operațiunii fiind numeroși și destul de greu de detectat și controlat.

Contact

Producător	Alcohol Software
Web	www.alcohol-software.com

Detalii

Versiune	1.9.6
Sistem	Windows98/Me/2000/XP
Program-gazdă	-
Tip de licență	freeware

Evaluare generală

+ emulare CD și DVD
+ emulare protecții cunoscute
+ creare imagini de siguranță
- dificultate în crearea unei copii perfecte

Verdict

★ ★ ★ ★ ☆

Dacă vrei ca realizările tale grafice să apară în această rubrică, trimite-le, însoțite de nume și detalii privind modul de realizare, la adresa de e-mail: galerii@xtrempc.ro sau prin poștă la: XtremPC, Splaiul Unirii 74, București 4. Imaginile trimise trebuie însoțite de o captură de ecran cu programul în care au fost realizate. În cazul unui program de grafică 3D, toate patru viewporturile trebuie să fie vizibile, afișând diferite perspective reprezentative ale scenei, atât wireframe, cât și shaded. Pentru imagini 2D sau 3D realizate în programe mai puțin standard, va fi necesară cel puțin o captură de ecran de pe parcursul procesului de creație, full screen, afișând întregul mediu de lucru și elementele imaginii realizate.

Galerii Xtreme

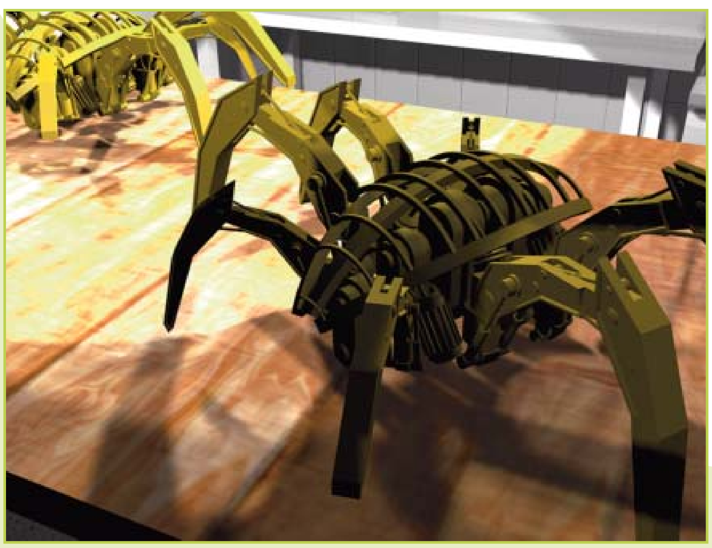
Singura expoziţie offline care găzduieşte creaţiile tale

Pricop Alexandru Mihai
pricop2007@yahoo.com

Un început bun, însă se mai putea lucra la acest Ferrari Enzo pe care ni l-ai trimis. Caută niște tutoriale pentru iluminarea modelelor de mașini, imaginea ta suferă destul de mult la partea de punere în scenă. Liniile sunt destul de vălurite pe alocuri și parbrizul din lateral arată ca lipit cu superglue pe mașină. Suntem siguri că, dacă vei persevera, vom începe să vedem rezultate mai bune.







Mircea Ciortan
ciosu2001@yahoo.com

Cel mai atractiv atribut al acestei imagini este numele: "l-am văzut aseară în bucătărie". Autorul recunoaște că este un începător în domeniul 3D, lucru care era oricum evident. Modelele nu sunt rele, dar ar fi fost mai atractive dacă ar fi fost texturate cu altceva decât un material fad, care nici măcar nu are strălucire metalică. Iluminarea este nefericită, cu un spot brut, când o abordare mai bună ar fi fost un area light cu radiosity. Dar, deh, așa e la început...



Alex Săndulescu
razielqw120@yahoo.com

Din ce am înțeles din mail-ul tău, ai încercat să reproduci o imagine pe care ai văzut-o pe Internet. Nimic rău în asta, imitația poate fi un compliment uneori. Principala problemă a imaginii tale este iluminarea, acel "bloom" este nereușit și imaginea pare arsă. Pare să fi fost folosită o metodă de iluminare globală, dar numărul de sample-uri nu pare să fie suficient, pentru că în umbră (și nu numai) se vede o cantitate foarte mare de noise. Textura de pe podea se repetă și ea într-un mod relativ neplăcut.

Galeriile foto Lexar™

Tema concursului: Shadows & highlights

Regulament

Regulamentul integral al noului concurs "Galeriile foto Lexar" este afișat pe forumul XtremPC în cadrul secțiunii Foto/Video. Acesta cuprinde atât detaliile tehnice cât și perioadele în care se va efectua recepția lucrărilor și votarea acestora de către membrii comunității.

Câștigătorul concursului din numărul 91

Cirstea Alin

Nostalgie, da, dar mai mult decât atât să vezi cu ochii minții cum arată moara când era în stare de funcționare și cum este, de fapt, acum... nostalgie - egal trecutul (copilăria) și în contrast cu asta, PREZENTUL static, monoton, reflectare concretă a unui trecut neterminat, care se prelungeste într-un prezent continuu, perpetuu etc.



Tema concursului următor: Autumn Days

Premiul concursului



Premiul concursului este un mediu de stocare foto cu capacitate de 2GB*

Lexar Professional SD Card
133x Speed
2GB

* Tipul mediului de stocare este la alegerea câștigătorului.

CÂȘTIGĂTORII CONCURSULUI DIN XTREMPC 91 SUNT:

1. Premiul 1, BitDefender Total Security 2008 - Daniel Preoteasa, Râmnicu Vâlcea
2. Premiul 2, BitDefender Internet Security 2008 - Simona Iordache, București
3. Premiul 3, BitDefender Antivirus 2008 - Virgil Ciorascu, Craiova



ASUS P526
TELEFON ŞI GPS, LA PACHET

ASUS ne face o ofertă pe care nu o putem trece cu vederea: un smartphone clasic, fără mari pretenţii, dar dedicat celor care doresc facilităţi GPS fără funcţii costisitoare adiţionale

CHIAR DACĂ CELEBRA COMPANIE ASUS NU ESTE UN nume cu o tradiţie îndelungată în domeniul comunicaţiilor mobile, primele terminale produse datând din 2005, aceasta pare dornică să recupereze repede şi bine acest handicap. După o serie de produse complexe, cum ar fi modelele P525, P535 sau P735, compania a lansat un model bazat pe sistemul de operare Windows Mobile 6, mai redus ca putere şi facilităţi, dar şi mai accesibil din punct de vedere financiar: P526

GPS ŞI TELEFON, LA PACHET

Chiar de la prima vedere aruncată asupra terminalului şi a pachetului aferent acestuia, devine evidentă piaţa pe care Asus şi-a propus să o atingă cu acest terminal: piaţa celor care doresc mai mult de la un telefon, aici regăsindu-se recepţia GPS, conectivitatea suplimentară sau design-ul, dar nu sunt pregătiţi să suporte financiar preţul de achiziţie al unui Smartphone puternic cu facilităţi complete.

Primul indiciu al acestei orientări este lipsa unei tastaturi complete QWERTY. Aceasta este o cerinţă stringentă pentru cei care folosesc în permanenţă terminalul şi care sunt obişnuiţi să tasteze mesaje de e-mail sau să introducă caractere şi cifre rapid. Blocul de taste oferit de P526 este unul simplu, amintind ca layout de celebrul terminal Nokia 6680. Această poziţionare este perfectă pentru un telefon cu pretenţii, oferind acces rapid atât la tastele funcţionale, cât şi la facilităţile de telefon inteligent, cum ar fi meniul de Start.

Cea mai importantă facilitate a acestui terminal este însă modulul GPS încorporat. Bazat pe excelentul procesor SiRF Star III, acesta oferă o poziţionare precisă, bineînţeles în colaborare cu un pachet software dedicat. Modelul primit la redacţie nu a venit însoţit de o astfel de aplicaţie, magazinele online din România oferindu-l însă la pachet cu cunoscuta aplicaţie iGo Europe 2006.

Orientarea către facilităţile GPS este subliniată şi de prezenţa, în cadrul pachetului P526, a unui braţ de susţinere, a unui încărcător pentru automobil, alimentat de la bricheta amplasată în bord, şi a unuia suplimentar mobil, conectabil la orice port USB. Suplimentar, utilizatorii pot conecta la acest telefon o antenă externă, în caz că autoturismul este prevăzut cu aşa ceva, iar recepţia internă este nesatisfăcătoare.



PRIMELE IMPRESII

Prima impresie referitoare la aspectul general al terminalului Asus este favorabil. Construcţia este solidă, iar materialul plastic din care este confecţionat este de bună calitate, tastatura fiind plăcută la atingere, având totodată o cursă suficient de mare pentru a permite sesizarea apăsării tastelor, dar suficient de mică pentru a nu deveni deranjată şi ridicolă. Nu este de mirare că terminalul a primit şi premiul International Forum Design Award 2007, în cadrul târgului CeBIT de la Hanovra.

Există însă şi aspecte care deranjează, cel mai mare dintre acestea fiind rola de control. Aceasta este modalitatea principală de control a meniurilor pentru multe terminale bazate pe Windows Mobile, înlocuind cunoscutul mini joystick. Dacă însă alţi producători au ales o soluţie simplă, o rolă cu o cursă infinită liberă, Asus a ales o rolă cu o mişcare limitată şi controlată de un resort, după acţionarea într-o direcţie aceasta revenind la poziţia de echilibru. Această mişcare limitată brutal şi care opune şi o rezistenţă la apăsare poate deveni sâcâitoare în timp pentru unii utilizatori.

Un punct care ar fi putut fi îmbunătăţit este sensibilitatea ecranului tactil. Dacă la utilizarea cu stylus-ul din dotare acesta se comportă ireproşabil, utilizarea directă a degetului nu este la fel de precisă. În cadrul acestei rubrici au existat terminale care au putut oferi ecrane atât de sensibile încât chiar şi închiderea unei ferestre a sistemului de operare cu ajutorul greu accesibilului buton Close, aflat în extremitatea din dreapta sus a ecranului, a fost posibilă. Nu este şi cazul terminalului de faţă, acesta reacţionând imprecis sau deloc la acest tip de contact.

APLICAŢIILE ŞI SISTEMUL DE OPERARE

Asus P526 este motorizat de cel mai nou sistem de operare pentru terminale mobile, Windows Mobile 6 Professional, destinat echipamentelor Pocket PC cu facilităţi de telefonie. Bazat pe nucleul 5.2 al platformei Windows CE, acesta aduce ca noutăţi un suport pentru platforma online Microsoft Windows Live şi pentru serverele de mesagerie Exchange. În plus, acesta introduce o versiune îmbunătăţită a browser-ului nativ, Internet Explorer Mobile, acesta având acum suport pentru tehnologiile AJAX, JavaScript şi XMLDOM şi suport HTML în cadrul clientului de e-mail Outlook Mobile.

Cea mai importantă facilitate software este, fără îndoială, suportul pentru serviciul online Windows Live. Graţie acesteia, utilizatorii vor putea utiliza rapid facilităţile oferite de acesta, cum ar fi mesageria instantă, mesageria deja clasică electronic, precum şi upload-ul şi partajarea de imagini digitale. Browser-ul nativ permite chiar editarea rapidă a blogului găzduit de serviciile Microsoft, nimic neîmpiedicând însă utilizatorul să efectueze ce operaţiuni doreşte în cadrul oricărui site Web. O componentă principală a platformei Live, motorul de căutare este disponibil direct din interfaţa principală.

Ca şi celelalte terminale Windows Mobile 6, P526 oferă o serie completă de alte aplicaţii cum ar fi Office Mobile, Windows Media Player 10, management pentru aplicaţiile şi facilităţile GPS, suport nativ DirectShow, integrare cu serviciile Exchange (inclusiv Push-Mail şi LDAP), suport nativ VoIP şi .Net Compact Framework 2.0.

Faţă de oferta software standard, Asus livrează o serie de trei utilitare utile. Primul este un mic utilitar care permite verificarea dintr-o singură privire a stării bateriei, a încărcării memoriei, a spaţiului de stocare rămas disponibil şi a modulului energetic pentru ecran activat. Cel de-al doilea este mult mai util, Asus Launcher permiţând accesarea tuturor facilităţilor importante oferite de telefon din cadrul unui meniu bazat pe icoane de mari dimensiuni. Astfel, accesul la tastatura numerică virtuală a telefonului, cameră foto, jocuri, mesaje, contacte, calendar sau managerul de fişiere se află doar la 2 apăsări pe ecrane distanţă, datorită dimensiunii acestea nefiind afectate de sensibilitatea scăzută a ecranului şi putând fi operate fără a apela la stylus.

Cea mai plăcută facilitate, în caz că doriţi să aveţi un control strict al apelurilor primite, este micul modul care permite setarea anumitor numere în liste negre sau albe. Un număr necunoscut care insistă să vă deranjeze atunci când nu doriţi poate fi introdus în lista de apeluri blocate şi nu vă va mai deranja până când nu îl veţi înlătura din această listă. Mai mult, în această zonă a apelanţilor non-grata pot ajunge şi apelurile efectuate cu număr ascuns.

Pentru cei care insistă să utilizeze tastatura numerică pentru introducerea textului, P526 oferă soluţia de autocompletare a textului T9, binecunoscută utilizatorilor de terminale Sony Ericsson şi Nokia. După o scurtă perioadă de timp însă, utilizatorul va descoperi că utilizarea tastaturii virtuale şi a stylus-ului este o soluţie mult mai rapidă şi mai ergonomică.

ÎN INTERIORUL LUI P526

Chiar dacă Asus a avut o experienţă bună cu procesoarele Intel Xscale, cel puţin din punct de vedere al clienţilor, de data aceasta compania a ales o soluţie Texas Instruments. Procesorul OMAP 850, care rulează la o frecvenţă de numai 200MHz, îşi onorează satisfăcător sarcinile, momentele în care se observă lipsa puterii de procesare fiind foarte rare, şi necesitând deschiderea mai multor aplicaţii. La acest comportament se adaugă şi lipsa memoriei, modelul P526 venind cu o capacitate de stocare de numai 128MB. Acest aspect implică achiziţionarea obligatorie a unui card de memorie MiniSD, menit să ofere un spaţiu comod de stocare.

Din nefericire pentru cei cărora modelul le-a făcut o impresie suficient de bună, Asus a omis să introducă suficiente posibilităţi de conectare: atât modulul wireless, cât şi cel 3G lipsesc, singura conexiune de mare viteză fiind standardul EDGE, acolo unde acesta este suportat de producător. În lipsa acestuia, lentul GPRS rămâne practic singura posibilitate de conectare la Internet.

Camera foto oferită are doar 2 Megapixeli, rezoluţia maximă fiind de 1600x1200 pixeli. Calitatea imaginilor capturate este suficient de bună pentru un model fără focalizare automată, neputându-se însă compara cu fotografiilor făcute cu o cameră modestă din clasa compactă.

SPECIFICAŢII

Dimensiuni:	110x58x15.4 mm
Greutate:	115g
Ecran:	TFT touchscreen, 65K culori, 240x320 pixeli, 2.6 inch
Cameră foto:	2 Megapixeli, 1600x1200
Slot memorie:	MiniSD
Conectivitate:	Bluetooth 1.2, USB 1.1, IrDa, GPRS, EDGE
Sistem de operare:	Windows Mobile 6
Baterie:	Li-Ion 1300 mAh, 150 ore stand-by, 4 ore convorbiri
Mesagerie:	SMS, MMS, Email, mesagerie instantă
Alte facilităţi:	Receptor GPS SiRF Star III Business Card, recunoaşterea vorbirii, player MP3, Java MIDP 2.0, Calendar, Ceas

CONCLUZII

Asus P526 poate fi denumit, chiar dacă termenul pare oarecum ciudat pentru un Smartphone, o soluţie buget. Oferind facilităţi suplimentare faţă de un telefon clasic, un modul GPS foarte bun şi toate facilităţile platformei Windows Mobile 6, acesta este o opţiune pentru cei care caută soluţii ieftine şi se pot lipsi de facilităţile de conectare wireless sau 3G.

Dorian Prodan
dorian.prodan@xtrempc.ro



jocuri



Anda Drăgnuţă anda.dragnuta@xtrempc.ro

Multe jocuri, puţine noutăţi

De la an la an, serialele interactive acaparează piaţa.

Aruncaţi o privire în lista jocurilor pe care le avem prezentate în acest număr. Câte dintre ele sunt proprietăţi intelectuale originale? Nume noi, care să nu facă parte din niciun univers cu vechime, care să nu reprezinte nicio licenţă deja încetăţenită în mintea jucătorilor. Dacă ne referim strict la lumea jocurilor, doar Stranglehold reprezintă o licenţă nouă. Dar chiar şi aici, putem argumenta că povestea aparţine de fapt unui film (Hard Boiled), iar gameplay-ul datorează totul unui alt joc şi anume lui Max Payne. Singurul joc cu adevărat original, atât ca idee, cât şi ca gameplay este Portal, inclus în pachetul Orange Box al celor de la Valve. În rest, ce avem? Serialele din fiecare an, reprezentate de FIFA 08. Urmează 09, 10, 11 şi numărătoarea poate continua atâta vreme cât vor exista sportul rege şi EA. SEGA Rally este o continuare a continuării; Enemy Territory: Quake Wars reuneşte chiar două licenţe faimoase, doar, doar va ţine sus vânzările. Apoi al şaselea joc Settlers, al doilea Blazing Angels şi o serie întreagă de add-on-uri, care continuă spre un sfârşit probabil diverse poveşti.

Lista lunii viitoare este destul de similară, doar cu câteva exemple gen noul Need for Speed, PES 2008 sau Unreal Tournament III. Întrebarea care urmează în mod logic este: unde sunt ideile originale? Proprietăţile intelectuale curajoase? Am avut BioShock, o să spuneţi. Nici el nu e tocmai original, având în frunte titlul de "continuare spirituală". O să avem Hellgate: London şi The Witcher. Noi ca idee, ca univers, ca mecanică de joc poate; pe primul îl aşteptăm de doi ani (un timp relativ normal de dezvoltare în industria actuală a jocurilor), iar pe celălalt, de vreo patru, de ne-am plictisit să tot auzim de el şi doar atât. Conceptele din spatele lor sunt însă aproape la fel de vechi (dar funcţionale) ca divertismentul interactiv. Crysis? Nimic nou sub soare, în afară de o impresionantă demonstraţie tehologică. Jericho se desprinde din grămada de final de an ca un IP nou, dar nu neapărat original, pentru că este în primul rând FPS, iar în al doilea rând are monştri şi puteri paranormale care să-i facă bucăţi. Sau TimeShift, cu al său costum care manipulează timpul, dar tot în aria banalizatului şi hulitului FPS. Inedit pe PC va fi Guitar Hero III: Legends of Rock, pentru că vine de pe consolă ca prima portare a unui party game. Dar şi el este parte dintr-o serie, dintr-un serial care cel puţin o dată pe an mai aruncă un "episod" pe piaţă, bun, rău, nu prea contează, doar să scoată bani din buzunarele jucătorilor.

Care este problema noastră de fapt? Lipsa originalităţii sau, mai curând, a curajului de a inventa ceva total ieşit din comun. Este drept şi că "originalitatea" luată în sensul de dicţionar este extrem de greu de obţinut. Dar chiar nu cred că, în infinita sa imaginaţie, omul a rămas fără opţiuni în ceea ce priveşte universurile, metodele de a exprima idei şi acţiuni sau poveştile cu adevărat complexe, complicate şi cu sensuri profunde. Avem posibilităţile tehnologice, dar am ajuns să ne intereseze doar acestea, fără a mai pune în spatele unei grafici care să te lase cu gura căscată şi un suport narativ şi de gameplay justificativ pentru cei 50 de dolari, euro sau cele două milioane de lei.

Ce am vrea să vedem, într-un viitor dorit cât mai apropiat? O revoluţie. O revoluţie de idei, de gameplay, de orice vreţi voi şi credeţi că înseamnă "concept original". Ne-am săturat să fim băieţii buni, să omorâm extratereştri, monştri, să retrăim conflicte de mult apuse sau să inventăm altele noi (dar pe premise vechi), să ne înlocuim viaţa reală cu una virtuală, dar care nu duce lipsă de frustrări şi nervi. Este evident că toate ideile noi vor rămâne inexorabil ancorate în ceea ce vedem în jurul nostru, în spiritul nostru pământean; dar am vrea ca ele să apară şi să fie puse în practică, într-un fel să ne întoarcem la originile experimentale ale industriei, când merita să încerci orice îţi trecea prin cap doar pentru că nu se mai făcuse.

ULTIMA ORĂ

NOUTĂŢI DIN LUMEA JOCURILOR

LA CUMPĂRĂTURI

EA achiziţionează BioWare/Pandemic

Luna octombrie a fost martora a două evenimente majore în industrie: întâi, Bungie, producătorii seriei Halo, s-au despărţit de Microsoft pentru a merge pe calea independenţei. Apoi, într-o întorsătură ironică de situaţie, EA a pus mâna pe două dintre cele mai vechi studiouri independente: BioWare şi Pandemic. Cele două companii au pus în 2005 bazele unui parteneriat financiar (VG Holding Corp), susţinut de Elevation Partners (o firmă de capital printre ai cărei membri se numără şi starul rock Bono) şi John Riccitiello, care a devenit CEO BioWare/Pandemic. Iţele afacerii sunt destul de încurcate, pentru că Riccitiello a părăsit mai apoi corabia pentru o reîntoarcere la EA în funcţia de CEO. Gurile rele au susţinut atunci că plecarea lui este doar avanpremiera unei preluări a BioWare/Pandemic de către EA şi se pare că au avut dreptate.

Afacerea a fost încheiată contra a 620 de milioane de dolari bani gheaţă, plus încă 240 de milioane în retribuţii financiare, acţiuni şi fonduri de tranziţie. Alte guri rele spun că achiziţia a fost ieftină şi, mai ales, că n-ar fi fost posibilă dacă nu s-ar fi aflat la mijloc Riccitiello. Contra acestei sume, EA devine deţinătoarea licenţelor originale ale ambelor studiouri, dintre care au fost anunţate Mass Effect la BioWare şi Saboteur şi Mercenaries la Pandemic. În total însă, se pare că în producţie se află 10 jocuri, dintre care şase sunt deţinute total. În afacere nu sunt incluse Neverwinter Nights (Atari) şi nici Knights of the Old Republic (Lucas Arts), dar se speculează că fanii celor două serii îşi cam pot lua adio de la ele, speranţele rămânând în curtea Obsidian (cei care s-au ocupat de jocurile cu numărul doi ale ambelor titluri).

În aparenţă, în cadrul celor două studiouri nu se vor petrece mari schimbări. Greg Zeschuk şi Ray Muzyka rămân la conducerea BioWare, la fel şi Andrew Goldman, Josh Resnick şi Greg Borrud la Pandemic. EA îşi acoperă astfel "gaura" în ceea ce priveşte producţia de RPG-uri şi action adventure, plus MMO-ul încă ţinut la secret de la BioWare pe care îl văd ca pe un spin în coasta pieţei dominate de World of Warcraft. Titluri încă neanunţate sunt orientate spre Nintendo Wii şi DS, iar de la cele două studiouri se aşteaptă circa patru-cinci jocuri pe an în următorii trei ani fiscali, cu venituri de cel puţin 300 de milioane de dolari.

Deocamdată, nicio siglă EA nu va fi alăturată celor două studiouri, care susţin în diverse interviuri că îşi vor păstra independenţa de producţie, chiar dacă nu o mai au pe cea financiară. Din contră, acum nu mai au grija banilor şi se pot concentra pe realizarea de superjocuri. Ar fi bine să fie aşa, dar avem exemple atât pozitive, cât şi negative în ceea ce priveşte atitudinea EA în legătură cu studiourile achiziţionate: Origin Systems (Ultima) şi Westwood (Command&Conquer) au fost înghiţite de gigant, dar DICE (Battlefield), Criterion sau Mythic şi-au păstrat individualitatea.

COMBAT AERIAN DE LA UBISOFT

Către noi înălţimi cu un nou brand Tom Clancy

Ubisoft a anunţat crearea unei noi francize Tom Clancy, dezvoltată în studioul Ubisoft din Bucureşti pentru consolele de nouă generaţie şi PC. Primul joc se va axa pe luptele aeriene, iar lansarea acestuia va avea loc în 2008.

Acţiunea va avea loc într-un viitor apropiat, în prim-plan aflându-se o grupare militară privată extrem de puternică. Pentru a-şi testa forţa militară dobândită, aceştia hotărăsc începerea unui atac împotriva Statelor Unite ale Americii.

Jucătorul se va afla, pe rând, de partea ambelor forţe, având astfel o dublă perspectivă asupra războiului. Plasaţi în carlingile unor avioane de luptă foarte puternice şi sofisticate, jucătorii vor beneficia de asistenţa hi-tech de pilotaj, care le va oferi confort, siguranţă şi percepţie sporită. Pe măsură ce proaspeţii piloţi virtuali câştigă pricepere şi îndemânare, vor putea renunţa la această asistenţă. Alegerea performanţei înaintea siguranţei nu trebuie să fie totuşi o decizie luată la întâmplare...

Jocul nu poartă încă un nume oficial, însă Sebastien Delen, managing director al studioului Ubisoft din Bucureşti, este convins că noul titlu va deveni o marcă de referinţă pentru jocurile de gen şi, la fel ca restul jocurilor ce poartă numele lui Tom Clancy, un adevărat hit în multiplayer.



"Cred că momentul-cheie în această privinţă a fost cel în care am construit zepelinul uriaş... «icoana noatră» ."

Anda Drăgnuţă, în dialog cu Bogdan Bridinel despre misiunile secrete din Blazing Angels 2.



Bogdan Bridinel
Lead Designer
Ubisoft România

A.D.: Ai părăsit definitiv echipa XtremPC în septembrie 2006. Ce ai făcut pe parcursul anului care a trecut?

B.B.: Păi… Am lucrat la Blazing Angels 2, am lucrat la Blazing Angels 2 şi am lucrat la Blazing Angels 2… Un joc este un proiect de lungă durată şi necesită multă implicare, aşa că nu prea am avut timp de altceva.

A.D.: Ce rol ai jucat în dezvoltarea Blazing Angels, atât în primul, dar mai ales în al doilea?

B.B.: În perioada când se lucra la primul Blazing Angels, eu eram la începutul carierei mele în Ubisoft şi făceam parte din alt proiect. Aş zice că nu am participat deloc la realizarea lui, dar, dacă mă gândesc mai bine, cred că am fost implicat pentru cam 5 minute, atunci când am participat mai mult întâmplător la o discuţie despre genul de detaliu tehnic pe care nimeni nu îl menţionează în interviuri, pentru că strică aura romantică a producţiei de jocuri. Cred că era vorba despre riscurile implicate de un anumit tip de asistenţă pentru ţintire şi un anumit tip de ţintă sau, în orice caz, despre ceva la fel de incitant.

Pentru Blazing Angels 2 am fost lead designer şi am lucrat de cam 40.000 de ori mai mult (adică vreo 200.000 de minute, plus sau minus câteva zeci de mii; cine mai ţine socoteala?).

A.D.: De ce această abordare fantezistă, îndepărtată de realitatea istorică a celui de-al doilea război mondial?

B.B.: În primul rând, pentru că de realitatea istorică se ocupase deja primul joc şi nu doream să călcăm pe un drum deja bătut. Al doilea motiv şi cel mai important a fost acela că doream să ne eliberăm de constrângerile pe care o abordare realistă le-ar fi impus. Două dintre ţintele noastre principale – prima, să introducem lucruri care nu mai apar în alte jocuri cu avioane şi, a doua, să construim misiuni cât mai variate – erau ţinte destul de greu de atins în condiţiile în care am fi respectat adevărul istoric. Apoi, dacă tot am hotărât să nu mergem pe realism, a fost destul de uşor de decis şi să nu rămânem pe undeva pe la mijlocul drumului, ci să mergem pe partea fantastică ("Indiana Jones cu avioane", cum o caracterizam noi atunci) până la capăt.

De altfel, este interesant de remarcat că nu am ştiut chiar de la început că vom merge atât de departe cu abordarea fantastică. Îmi aduc aminte că, atunci când a apărut pentru prima dată ideea de Tesla Coil ca armă pentru jucător, am ezitat destul de mult, pentru că mi se părea puţin prea fantastică. În jocul final, Tesla Coil nu este nici măcar în topul 10 al celor mai fantastice lucruri. Cred că momentul-cheie în această privinţă a fost cel în care am construit zepelinul uriaş care mai târziu a devenit cea mai răspândită imagine din joc, "icoana" noastră, dacă vreţi. Atunci când am putut să zburăm în jurul lui şi să-l admirăm în întreaga sa splendoare/monstruozitate, cum vreţi să-i ziceţi (este cam de 4-5 ori mai mare decât orice zepelin construit vreodată), cred că ne-am eliberat de orice inhibiţii şi am decis să ne urmăm imaginaţia, oriunde ne-ar duce ea.

A.D.: Cea însemnat pentru tine conducerea echipei de designeri români care a lucrat la versiunea de Xbox360 a jocului?

B.B.: Blazing Angels 2 a fost prima mea experienţă ca lead designer şi în mod clar a avut un impact foarte mare. Am căpătat într-un an experienţă cât în zece şi cred că am ajuns la sfârşitul proiectului un om destul de diferit de cel de la început. Nu o să zic mai multe, ştiţi că nu îmi place când devin sentimental.

A.D.: Procesul de producţie are părţi bune şi părţi rele... Care au fost momentele cele mai amuzante, dar şi cele mai frustrante pe parcursul dezvoltării?

B.B.: Momentele de care îmi amintesc cu cea mai mare plăcere sunt cele în care testam partea de multiplayer şi ajungeam să ne încingem foarte repede pe parcursul partidelor, chiar dacă, cel puţin teoretic, nu jucam pentru a câştiga. Ajungeam să ne luptăm foarte intens, apoi să discutăm aprins despre avioanele care ni se păreau avantajate faţă de celelalte – în general avioanele cu care cineva ne învingea.

Momentele de frustrare sunt în general cele în care ceva care trebuia să meargă se dovedeşte că nu merge sau merge complet altfel decât trebuia, iar modificările necesare îi întârzie pe cei implicaţi în respectiva componentă a jocului.

În general, aş zice că perioada de început a unui proiect este mai interesantă decât cea de final, pentru că la început îţi permiţi mai mult să visezi, iar la final eşti mult mai constrâns şi mult mai concentrat pe detalii mai puţin stimulante.





A.D.: Cât la sută din cele imaginate de echipă, misiuni, locații, noutăți de orice tip, au ajuns în versiunea finală a jocului? Ești mulțumit de ea?

B.B.: În general aș zice că mai toate lucrurile importante pe care ni le doream au ajuns în joc, deși au fost câteva idei la care a trebuit să renunțăm din cauza timpului. Poate cel mai regretabil este că nu am mai ajuns să implementăm niveluri de dificultate, pentru că se pare că pentru unii oameni jocul este prea greu, iar pentru alții prea ușor. În afară de asta, am fi vrut să mai introducem ceva conținut, cum erau minicampaniile suplimentare din primul Blazing Angels, însă în cele din urmă am renunțat și la asta, pentru a ne putea concentra pe campania principală. Ca să fiu complet sincer, nu cred că jocul a suferit din cauza neimplementării unora dintre ideile noastre, ci poate mai curând din cauză că am încercat să introducem prea multe idei. Dacă mai renunțam la câteva lucruri, cred că puteam să le finisăm pe celelalte mai bine și puteam să le explorăm mai în profunzime.

În ceea ce privește gradul meu de mulțumire cu jocul final, aș zice că sunt foarte încântat de anumite lucruri, dar în același timp am și câteva regrete. Printre altele, cred că am mai fi putut regla curba de dificultate a jocului, care este mai sinuoasă decât ar trebui să fie.

A.D.: Putem aștepta un Blazing Angels 3? Care îți sunt proiectele de viitor?

B.B.: Este mult prea devreme să vorbim despre un Blazing Angels 3. Ca să fiu complet sincer, cred că membrii echipei, mai ales cei care au lucrat și la primul joc, au nevoie de o pauză de la Blazing Angels, altfel riscă să se blazeze într-o anumită măsură. În mod indubitabil ne-am atașat de serie și, în plus, am câștigat pe parcursul producției o mulțime de experiență pe care ne-am dori să o aplicăm la un moment dat în viitor, dar nu cred că asta trebuie să se întâmple chiar imediat. Merită să deviem puțin și să ne explorăm posibilitățile și în alte direcții. Ceva concret nu pot spune însă în acest moment, este prematur.

A.D.: O bună bucată de vreme ai scris în XtremPC despre jocuri. Cum este să fii de cealaltă parte a baricadei acum, să-ți vezi munca analizată de foștii colegi de breaslă?

B.B.: Cumplit! Viața pe această parte a baricadei este cu siguranță mult mai dură. Sigur, și atunci când scrii articole ai parte de un public care nu ezită să te laude sau critice pe forumuri, dar, din cauză că producția unui joc durează mult mai mult decât cea a unui articol, investiția emoțională este și ea mai mare, așa că, atunci când cuiva nu-i place jocul, asta te afectează foarte mult. Ajunge să îți fie destul de greu să accepți că jocul la care ai lucrat mai bine de un an este prezentat în doar câteva sute de cuvinte.

Însă faptul că am și experiența jurnalistului m-a ajutat destul de mult să-i înțeleg pe cei care ne-au analizat jocul și mă bucur să spun că nu am ajuns să mă simt în vreun fel nedreptățit de cineva, așa cum mulți producători de jocuri au tendința să ajungă imediat ce își văd jocul criticat de cineva.

Primirea lui Blazing Angels 2 a fost oarecum mixtă, cu articole negative și articole pozitive. Singurul lucru de care îmi pare rău, însă, este că unele dintre lucrurile despre care mă așteptam să aiba un impact mai mare sunt destul de rar menționate în prezentări. De exemplu, introducerea armelor defensive, care au efect în spatele avionului, schimbă foarte mult experiența de multiplayer, însă a fost foarte puțin remarcată.





A.D.: Câteva cuvinte de încheiere pentru cititorii noștri...

B.B.: Orice-ar fi, încercați să scoateți ceva sentimental din mine, nu? Fie, cedez. O să le spun cititorilor ceva ce îmi aduc aminte că voiam să scriu în articolul meu de rămas-bun, dar nu am mai scris, tocmai pentru că mi se părea prea lacrimogen și clișeistic. Dar este un lucru pe care încă îl consider adevărat, așa că iată-l: dacă aveți un vis, urmați-l și cu siguranță nu o să regretați. Realitatea va fi întotdeauna diferită de el într-o anumită măsură, dar este totuși al naibii de frumoasă.



ÎN AFARA LEGII

SCURT ISTORIC AL PIRATERIEI

În România sau aiurea, pirateria de orice tip este o realitate constantă. Deşi noţiunea acoperă mai toate domeniile, vom încerca mai departe să vedem care sunt cei mai importanţi actori din lumea Internetului din umbră, de pe Scena warez a jocurilor video.

Forma actuală a pirateriei (nu cea cu sabia în mână, comori îngropate şi navigatori fioroşi) îşi are originea în secolul al XIX-lea, când apar primele patente (şi, evident, primii hoţi) pentru planurile tehnice ale maşinilor de ţesut care au sunat începutul revoluţiei industriale. În anii '80, cele mai piratate produse erau tricourile Lacoste. Iar mai departe, numeroase grupuri ilegale au început să producă falsuri după mărci de îmbrăcăminte, electronice şi electrocasnice, microchip-uri, muzică, filme, jocuri sau alte tipuri de software. Distribuţia, cel puţin în cazul software-ului, se face de către sursă, programul spart este compilat, arhivat şi lansat în reţele P2P, pe site-uri, pe diferite FTP-uri etc., de obicei împreună cu un fişier .nfo sau file_id.diz care îi promovează pe piraţi. Sigur aţi văzut, şi nu doar o dată (dar nu trebuie să recunoaşteţi, chiar şi în România avem o lege a dreptului de autor), fişiere de acest tip, cu imagini ASCII şi texte laudative sau denigrative la adresa altui grup rival, cu detalii despre punerea în funcţiune a jocului, chei şi/sau crack-uri.

Evident că autorităţile nu au stat cu mâinile în sân, mai ales din anii '90, când amploarea pirateriei creşte simultan cu dezvoltarea PC-urilor. În 1992, Software Publishers Association începe bătălia oficială, cu un film promoţional, "Don't Copy That Floppy". Alături de acest organism, Business Software Alliance este un alt grup antipiraterie extrem de activ, dar merită menţionate şi Recording Industry Association of America (RIAA), Motion Picture Association of America (MPAA), American Society of Composers, Authors, and Publishers (ASCAP) şi Broadcast Music Incorporated (BMI).

Cine sunt piraţii? Băieţi deştepţi, cu avansate cunoştinţe tehnologice, dar care au ales dintr-un motiv sau altul să se situeze de partea ilegală a baricadei. Poliţia îi vânează, dar cumva au reuşit mereu să se strecoare printre portiţele oferite de legislaţie sau au activat în ţări care nu au reglementări antipiraterie. De multe grupuri sigur aţi auzit, sunt "pe piaţă" de la începuturile industriei jocurilor, dar sunt şi multe care apar, dispar, pentru că avem şi în acest domeniu o concurenţă: cine sparge primul softul şi îl pune la dispoziţia utilizatorilor devine celebru.

Razor 1911 - sharpening the blade since 1985

Grupul a fost înfiinţat în octombrie 1985, când trei tineri norvegieni s-au decis să-şi creeze o organizaţie de computere. Nu prea ştiau ei de ce, dar era la modă şi mai existau o serie de grupuri, ca Flash Cracking Group 1941, Section 8, Electronic Cracking Association 1998, ABC 1999, Jedi 2001, 1103, Djenghis Khan, Hellmates, SCC, Dynamic Duo etc. Cei trei membri fondatori sunt cunoscuţi şi azi ca Doctor No, Insane TTM şi Sector9. Numele iniţial era RAZOR 2992, indicativul numeric fiind folosit pentru a deosebi grupul de eventualii imitatori. Până la urmă însă, au ajuns la concluzia că 2992 era un număr banal şi au folosit în loc 1911. De ce? RAZOR a apărut când Commodore C64 era la putere, iar mulţi dintre copiii de atunci foloseau numărul 666 în demo-urile şi disk-urile lor. 1911 se traduce în $777 în sistemul numeric hexadecimal şi este opusul lui 666. Deci un fel de "dă-le, Doamne, minte, că ambalaje au" adresat copiilor cretini ai epocii.

Perioada Commodore a fost însă scurtă, jocurile de pe Amiga asigurându-le celor de la RAZOR o existenţă stabilă. Începând din 1988 şi până în 1991, grupul a spart peste 50 de jocuri, trecând peste



protecţiile succesive şi diferenţele inerente ale tehnologiei, între care se remarca separaţia NTSC/PAL, care îi împiedica pe americani să joace jocuri europene fără tot felul de patch-uri şi fixuri.

Marea revoluţie a venit însă odată cu dezvoltarea PC-ului, iar RAZOR s-a orientat rapid: au închis divizia Amiga şi s-au axat pe computere, din 1991 şi până azi lansând sute de jocuri "pe sub mână". După anul 2000, o perioadă grea a fost "dezertarea" diviziei demo la Fairlight, dar apoi grupul a reînceput să crească, depăşind 30 de membri. Şi la ora actuală RAZOR 1911 îşi face treaba cu brio, nu doar pe scena warez, dar şi în lumea software-ului legal; dacă nu ne credeţi, iată şi site-ul lor oficial: http://www.razor1911.com/.

The Dream Team - 1989-1994

Echipa de vis s-a născut de fapt în 1988, sub numele Kaos, un grup suedez de PC. Aceiaşi membri au refăcut grupul sub numele de Dream Team şi au rămas grup demo până în 1990. Liderul, Hardcore, inspirat de succesul de PC al grupului The Humble Guys, decide că vrea gloria pentru echipa sa, dar va dura destul de mult până să reuşească. Pe de altă parte, au cucerit Europa împreună cu TRSI, Public Enemy şi Defjam. Prea multe orgolii au dus la despărţire, dar o nouă alianţă a fost formată doar între TRSI şi TDT, pentru aproape un an, până în aprilie 1991. Spre sfârşitul aceluiaşi an, TDT se alătură grupului Skid Row, dar acesta din urmă era oricum pe moarte. În 1992, apare şi succesul, iar TDT concurează cu USA/Fairlight şi mai apoi cu Razor sau Nexus; în 1993, ei decid să se combine cu un alt grup, Hybrid, dar 6 luni mai târziu membrii acestuia decid că îşi vor înapoi numele şi statutul independent. De ce a dispărut până la urmă The Dream Team? Pentru că aşa a decis fondatorul, Hardcore: "Why did The Dream Team die? - becoz i decided one day: 1) i want to start to have a life, get a good job, make something in real life, i was famous, but when i walked on the street no one knew me, also TDT had been No. 1, so there was no further things to achieve."

The Humble Guys - 1989-1995

The Humble Guys apare în 1989, format din Candyman şi Fabulous Furlough din Nashville, Tennessee. Grupul a pornit de fapt pentru că cei doi vroiau să scoată Space Ace (de pe Amiga) pe PC şi au discutat despre asta:
Candyman: "If it comes out in America, I can have it first."
Fabulous Furlough: "If you can get it, I can crack it."
Candyman: "What should we call our group?"

În acest moment, un angajat de-al lor (cunoscut mai târziu ca Droolmaster Rick) zice: "How about The Humble Guys?"





Cei doi veneau din lumea Amiga (Candyman era membru al grupului Quartex) şi erau obişnuiţi cu protecţii tari, cu versiuni de DOS personalizate, astfel că "spargerea" pentru PC li s-a părut floare la ureche. Cei doi au început să cumpere şi să spargă jocurile, astfel că gluma devine afacere şi se pune la punct un sistem special de distribuţie cu ajutorul lui Timelord. În 1990, el devine The Slavelord şi conduce sistemul de răspândire a jocurilor; Candyman făcea rost de bani, cumpăra jocuri şi le lansa, iar apoi trimitea originalele celor care donaseră bani. Acest tip de activitate i-a nemulţumit pe unii dintre cei care se alăturaseră grupului, astfel că au plecat să formeze United Software Associates. Rapid, a apărut şi asocierea cu europenii de la Fairlight şi s-a născut o puternică rivalitate.

Dispariţia grupului a fost o consecinţă a vieţii reale. Candyman, care conducea grupul ca pe o afacere, a avut probleme de familie şi a plecat în Mexic, retrăgându-se definitiv de pe Scenă; Fabulous Furlough a încercat să continue, dar a renunţat până la urmă la scena PC-ului şi a trecut pe Super Nintendo. The Slavelord a preluat afacerea în 1992, timp de un an, dar unul dintre organizatori a început să fure bani; astfel, alături de un coleg, el formează OFG (Originally Funny Guys sau, neoficial, Our own Fucking Group) şi au câteva lansări, dar Slavelord dispare de pe Scenă după ce unul din intro-urile sale apare la NBC într-o anchetă despre hackeri. În sfârşit, Pieman, sysop la The Pits continuă până în octombrie 1995, când casa îi este percheziţionată de U.S. Marshals şi reprezentanţi Novel Corporation. Oricum însă, grupul era deja mort.

THG au însă meritul de a fi încetăţenit câteva concepte pe Scena warez, printre care primul fişier standardizat .nfo.

Deviance - 1999-2006

DEViANCE a început, ca majoritatea grupurilor, prin a fi un demo grup, care crea mici aplicaţii care trebuia să îndeplinească anumite condiţii. Apoi, au trecut la spargerea protecţiei jocurilor de PC, folosind mici programe (crack-uri) care suprascriau executabilul. Evident că au scos şi update-uri, trainere, keygens, toată gama de programe care să pirateze jocurile. Membrii proveneau în mare parte din Europa, în special Olanda şi Marea Britanie, dar şi din SUA şi unele ţări asiatice. Numele lor vine de la DVNiSO, divizia de jocuri de computer a DiViNE.

Succesul lor a ţinut în mare parte de lansarea jocurilor piratate înaintea datei oficiale de apariţie, cum ar fi cazul cu UT 2004. În tot acest timp, divizia demo a grupului a continuat să activeze legal; pe 25 decembrie 2006, pe site-ul grupului a fost anunţată oficial dezmembrarea sa, dar unii membri continuă să activeze, unii sub egida Hatred.

Fairlight - 1991-1994 & 1998-2007

Grupul suedez a fost fondat în 1987 de doi membri ai West Coast Crackers (WCC), No.1 şi Galahad ca să se "ocupe" de jocuri pentru C64, dar s-a extins rapid şi pe scena Amiga. În 1991 ei prezintă prima lansare pe PC - The Hunt For the Red October. Uniunea cu United Software Associates în Europa are succes şi merge bine, dar nu durează mult pentru că doi membri din Statele Unite sunt arestaţi în februarie 1992. Teama i-a făcut pe cei de la United Software Associates să abandoneze grupul, lucru de care a profitat Fairlight pentru a ajunge să domine Scena PC-ului. Cel mai bun an al lor a fost 1992, apoi încep disensiunile şi în 1993 apar de fapt două grupuri independente: Fairlight din SUA, mai mare, şi Fairlight-ul european, alcătuit în mare parte din foşti activişti pe scena Amiga. Acesta din urmă a dispărut până în 1994, dar ambele nume au continuat să fie folosite.

Fairlight reapare în 1996 şi apoi din nou în 1998, axându-se în special pe încă puţin exploatata piaţă a .iso-urilor. Mişcarea s-a dovedit inteligentă, iar următorii 4-5 ani au



însemnat dezvoltarea uriaşă a grupului. Totul s-a terminat pe 22/23 aprilie 2004, când o serie de agenţii au organizat raiduri simultane asupra mai multor grupuri, arestând membri-cheie din Marea Britanie, Singapore, Europa şi SUA. În următorii trei ani, Fairlight aproape a dispărut, abia în 2005 fiind spart F.E.A.R. al celor de la Vivendi; lansările cât de cât constante reîncep însă abia în noiembrie 2006, iar şase luni mai târziu grupul îşi sărbătoreşte 20 de ani de existenţă!

Hoodlum - 1995-1996 & 2004-2005

Hoodlum îşi are originile într-un grup Amiga apărut în 1993. Pe PC, ei au început de fapt sub numele de Public Enemy, având membri comuni cu echipa Amiga. PE a căzut în 1994, iar echipa Hoodlum Amiga apare ca parte din scurta existenţă a "The Firm - The Rebirth". În luna octombrie a aceluiaşi an, o anchetă legată de 60.000 de cartele telefonice furate a dus la arestarea unor membri din SUA şi Europa, iar restul se dau la fund. Hoodlum PC apare la jumătatea lui 1995 după ce fac echipă cu foşti membri TRSI şi un alt grup local, condus de Hemp Hoodlum. Din păcate, alianţa este scurtă, iar în 1996 se aliază cu un alt grup de Amiga, Prestige şi au succes aproape imediat în acelaşi an.

Numele Hoodlum apare din nou pe PC abia în iunie 2004, când lansează titlul de mâna a doua Thunderbolt II, aparţinând unui publisher danez necunoscut. Lucrurile au început să meargă bine, iar un alt grup, faimosul Reloaded, începe atacurile la adresa jocurilor Hoodlum, pretinzând că nu sunt sparte. Reloaded acuză, Hoodlum se apără, totul prin intermediul fişierelor .nfo; apoi se dezvăluie că Hoodlum este noua divizie ISO a Myth şi înlocuitorul lui Deviance. Hoodlum şi Myth şi-au continuat activitatea până la jumătatea anului 2005, când Departamentul de Justiţie al SUA publică un comunicat de presă intitulat Operation Site Down Attacks Organized Piracy Networks In 10 Countries. Conţinutul arăta că Hoodlum, Myth şi alte grupuri au fost ţinta unor aranjamente FBI timp de doi ani, organizând flagranturi pe site-uri FTP. Lansările s-au oprit, până ce în octombrie acelaşi an Myth şi-a publicat acum faimoasa scrisoare de adio, anunţând dispariţia grupului.



Reloaded - 2004-2007

Primul titlu spart de Reloaded a apărut pe 1 iunie 2004, la doar câteva zile de la ultima "producţie" Deviance din acea perioadă. Astfel, mulţi au spus că Reloaded este alcătuit de fapt din membrii Deviance, doar cu alt nume. Deviance a revenit un an mai târziu, dar s-a susţinut că numele este folosit fără drept, lucru întărit şi de faptul că Reloaded şi-a continuat existenţa şi după 2005.

Se mai spune şi că membrii Reloaded care susţin că au fost parte din Deviance mint, cel puţin aşa arată Hoodlum şi Myth: "For starters they go back to the past using the DEViANCE name. A name they have no right to use. They never invented this name (as you will see later, we did) and they have no previous leaders from DEViANCE in their group and have never had. Even though when RETARDED started they went around telling everyone they were ex-Deviance! Yes you have been lied to from the very start. Why do this, are you fucking RETARDED?"



Aşa sună o parte din fişierul .nfo din Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth, de altfel conflictul dintre aceste grupuri fiind de notorietate. Hoodlum i-au botezat "retarded" pe cei de la Reloaded, termen folosit cu mult succes şi reluat în "meciurile" .nfo-istice cu Vitality.

Myth - 2000-2005

Myth apare în februarie 2000, ca o combinaţie între Origin şi Paradigm (grup asociat fugitiv cu Razor 1911). Existenţa sa este însă destul de scurtă, pe 29 iunie 2005 fiind una din ţintele operaţiunii Site Down organizată de FBI. După lansarea .nfo-ului din octombrie 2005, Myth a intrat în hibernare.

"We were a group of passionate friends, a group that was known to push the boundaries and vocalized our opinions without hesitation. Not only were we friends online, we were known to go and meet yearly in various places around the world. Although we have found ourselves making allegiances with unworthy individuals on more then one occasion, we learned from it. Many nights we recall sitting up and having complete cohesion in the group and beating a rival by a matter of seconds. We also remember being on the opposite side and losing that title. Many have come and gone, but none of these people will be forgotten. We were here for the competition, here for the fun and most of all, the friendship. (...) Will MYTH be back? I would say yes. But we will not let some old member get an approval to restart it. Or somebody with motivation ask permission to bring back a legendary group. The only way this group will be coming back is if one of the last leaders is active in the group, otherwise it's just not the same."

Vitality - 2005-2007

Vitality apare în 2005 cu un expansio pack pentru Pacific Fighters, iar lansările următoare nu au fost nici ele de prea bună calitate. Faima grupului creşte însă cu X3: Reunion, la aproape un an de la apariţia lor oficială. Notorietatea lor este însă datorată mai mult certurilor cu Reloaded, începute în .nfo-ul din The

Secrets of Atlantis: The Sacred Legacy, unde susţineau că le-au fost furate două jocuri: "Well well. It looks like RELOADED (which all you asslickers love) are very bad loosers. We have beaten them twice and even still they pre their crap AFTER us and get away with it! We pred Arthur and the minimoys before RELOADED. They saw our release and they still pred it quickly on their sites, because the first release raced there wins."

Reloaded a replicat relansând The Secrets Of Atlantis: The Sacred Legacy, astfel începând un război al versiunilor "corecte", în care au fost implicate titluri ca The Sims Life Stories, City Life Deluxe sau The Elder Scrolls IV: Oblivion: The Shivering Isles. Situaţia "furtului" s-a repetat şi în cazul Vitality, dar de data aceasta era vorba de Hatred, în legătură cu S.T.A.L.K.E.R. - Shadow Of Chernobyl, Test Drive Unlimited şi Armed Assault. Părerile sunt evident împărţite, unii acuzând Vitality că lansează intenţionat astfel de acuzaţii pentru a atrage o nedorită atenţie asupra scenei warez. De cealaltă parte, Vitality susţine că este victima grupurilor mai vechi, care nu suportă concurenţa: "Again, they saw our proper and quickly pred a crackfix! Are these your heroes? NO, they are pricks abusing their position in the scene, and why would they do that? Because they are loosing their power... It's the only way they can win!"

Vengeance (2004-2005) & Hatred (2006-2007)

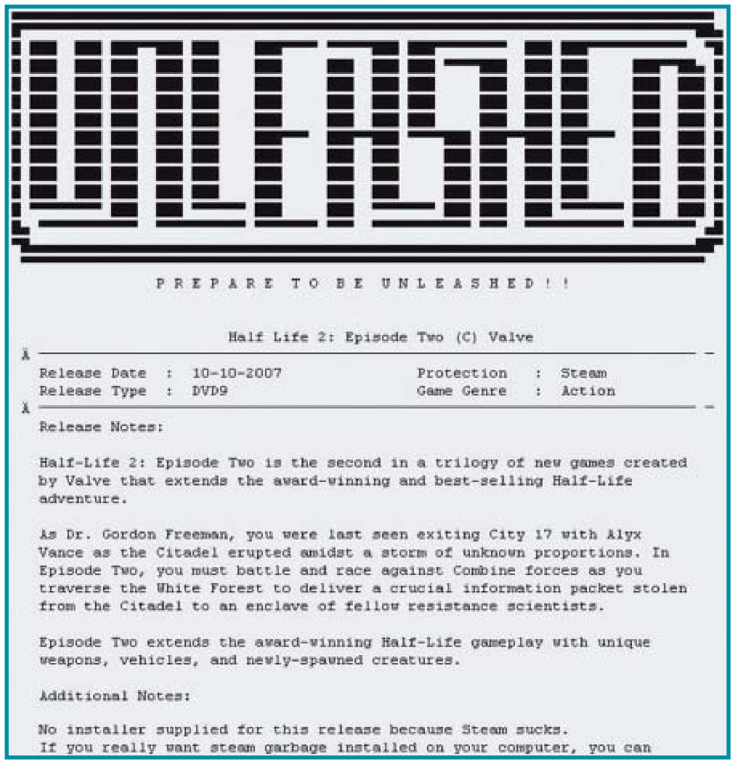
Cele două grupuri sunt legate doar prin faptul că susţin că au fost alcătuite din foşti membri Deviance. Vengeance a avut o existenţă extrem de scurtă, fiind victime ale operaţiunii Site Down organizate de FBI. Numele lor rămâne însă legat de piratarea Half-Life 2, un joc crezut de mulţi de neînvins pentru că folosea serviciul online Steam pentru activare şi autentificare. Cei de la Vengeance au creat un emulator de Steam care păcălea jocul; când Valve lansa un patch pentru Steam, emulatorul era adus la zi pentru a face faţă schimbării.

Hatred apare în decembrie 2006 cu Blitzkrieg 2, al celor de la Nival Interactive. În martie 2007 începe războiul cu Vitality, grup cunoscut pentru "corectarea" prea entuziastă a pirateriilor celorlalte echipe. După "furtul" lui S.T.A.L.K.E.R., Hatred a început să lanseze .nfo-uri la fel de jignitoare ca cele de la Vitality, culminând cu primul titlu fals (păcăleală de 1 aprilie), "fucktro", numit Bird Assault (c) GAYTHREAT Interactive.

Procyon & Unleashed (2006-2007)

Aceste două grupuri se numără printre cele mai recente apariţii pe Scena warez. Procyon se axează în mare parte pe clone, care au marele avantaj de a fi de cele mai multe ori compatibile cu crack-urile versiunilor lansate de Reloaded, de exemplu. În plus, au un stil aparte de a redacta fişierele .nfo, cu povestioare amuzante sau pur şi simplu înjurături la adresa calităţii scăzute a jocului: "Miss us? We didn't miss you... Ah just kidding nforce ;). OK, what have we got for you here is possibly the worse game ever made in the history of man. Choose from a wide range of characters: a manbearpig race, a race that has deformed ears and token negroid looking things. Load the game and play as follows: Cast Lightning Bolt, Cast Lightning Bolt, Cast Lightning Bolt, Sleep, Eat, Cast Level 3 Erotism and jerk off to naked elf things. Blegh... OR go out, cast sexy dance moves in a club, kiss a fat chick, sleep, eat with friends, enjoy the last vestige of summer. I hate role playing games, I hate fat girls."

Unleashed sunt şi ei de puţină vreme în lumina reflectoarelor pirateriei, dar şi-au făcut deja un nume din "aranjarea" jocurilor lansate pe Steam. Spargerea activării, update-uri, fix-uri, toate cele necesare pentru ca jucătorii-piraţi să facă faţă patch-urilor serviciului online al celor de la Valve. The Orange Box (Half-Life 2 Episode 2, Portal, Team Fortress 2) este cea mai recentă victimă din acest punct de vedere.



PREPARE TO BE UNLEASHED!!

Half Life 2: Episode Two (C) Valve

```
Release Date  :  10-10-2007          Protection   :  Steam
Release Type  :  DVD9                Game Genre   :  Action
```

Release Notes:

Half-Life 2: Episode Two is the second in a trilogy of new games created by Valve that extends the award-winning and best-selling Half-Life adventure.

As Dr. Gordon Freeman, you were last seen exiting City 17 with Alyx Vance as the Citadel erupted amidst a storm of unknown proportions. In Episode Two, you must battle and race against Combine forces as you traverse the White Forest to deliver a crucial information packet stolen from the Citadel to an enclave of fellow resistance scientists.

Episode Two extends the award-winning Half-Life gameplay with unique weapons, vehicles, and newly-spawned creatures.

Additional Notes:

No installer supplied for this release because Steam sucks.
If you really want steam garbage installed on your computer, you can



Un fel de concluzie

Evident că multe grupuri au rămas în afara listei noastre, dar am încercat să le evidenţiem pe cele care au lăsat o urmă vizibilă pe piaţa pirateriei software. Grupurile apar şi dispar, cei care se ocupă de astfel de activităţi sunt adesea "înghiţiţi" de grijile vieţii cotidiene sau cad în plasa operaţiunilor organizate de autorităţi. Evident că nu e cazul în România, noi încă nu avem astfel de echipe organizate. Pirateria este însă în floare, pentru că folosim din plin versiunile lansate de grupurile de care tocmai am discutate, găsite pe anumite site-uri dedicate celor care "ştiu şi cunosc".

Nu vă faceţi cumva iluzia că am ajuns să susţinem cauza pirateriei. Furtul de proprietate intelectuală a dus la falimentul a destule studiouri şi poate exact din acest motiv .nfo-urile îi îndeamnă pe furăcioşi să se ducă să cumpere, dacă le place jocul piratat. De cealaltă parte, indiferent de domeniu, pierderile cauzate de piraterie sunt într-adevăr semnificative, dar au, în mod paradoxal, o parte bună mai ales în ceea ce priveşte muzica şi filmele: artistul sau filmul respectiv vor deveni de notorietate; piraţi care poate nu ar fi interesaţi să dea bani înainte să asculte un album sau să vadă un film o vor face pentru că versiunile ilegale le-au fost pe plac; ei vor totuşi "originalul", în carcasa sa frumos colorată, cu versurile melodiilor sau bonusuri "making of", fie doar şi pentru a le ţine la expoziţie, de ochii musafirilor.

Anda Drăgnuţă
anda.dragnuta@xtrempc.ro

LEGENDARY - THE BOX

Acţiune

“Grifoni, vârcolaci, golemi apar peste tot în lume, eliberaţi din Cutia Pandorei.”

Din legendara cutie ies monştri o mie

Spark Unlimited nu este o companie prea cunoscută pe piaţa jocurilor de PC, cel mai important titlu lansat de aceştia fiind Call of Duty: Finest Hour, realizat în exclusivitate pentru ultima generaţie de console. Cu toate acestea, angajaţii de la Spark au o mare experienţă în domeniu, unii dintre ei aducându-şi contribuţia la ascensiunea fulminantă a francizei Medal of Honor (atât pe PC, cât şi pe console).

Şi, deşi nu au renunţat încă la shooterele a căror acţiune se învârte în jurul celui de-al doilea război mondial (Turning Point: Fall of Liberty este programat pentru începutul lui 2008, pentru consolele de nouă generaţie şi PC), cei de la Spark îşi lărgesc orizonturile, alegând să producă şi un first person shooter fantastic: Legendary - The Box.

Eroul principal este Charles Deckard, un renumit hoţ de obiecte cu mare valoare artistică, angajat de o organizaţie misterioasă pentru a “recupera” o cutie antică din măruntaiele Muzeului Metropolitan de Artă din New York. Nu mică îi va fi însă mirarea eroului atunci cand va deschide misterioasa cutie şi tot iadul se va dezlănţui pe Pământ. Grifoni, vârcolaci, golemi şi alte creaturi legendare de coşmar încep să-şi facă apariţia peste tot în lume, eliberaţi fără voie de Deckard din închisoarea lor de veci - Cutia Pandorei. Se pare că Black Order (angajatorii ce comandaseră furtul iniţial) exact pe asta mizau, scopul lor fiind controlarea fiinţelor eliberate de cutie în vederea subjugării tuturor puterilor mondiale. Aceştia nu se aşteptau însă ca Deckard să supravieţuiască atacului iniţial al creaturilor, hoţul fiind hotărât acum să se răzbune pe cei care l-au aruncat în capcana Cutiei Pandorei.

Cei de la Spark Unlimited se bazează în principal pe diversitatea introdusă de existenţa a trei tabere diferite în acest conflict - Charles Deckard, eroul controlat de jucători, soldaţii Black Order şi creaturile eliberate de cutie. Deckard va miza atât pe un arsenal numeros, cât şi pe puterile oferite de Cutia Pandorei (extragerea de energie vitală din corpurile inamicilor învinşi, spre exemplu). Diversitatea va veni însă din partea creaturilor, mereu imprevizibile şi deosebit de puternice, însă limitate la atacuri de apropiere. Acestea nu vor ataca tot timpul jucătorul, atenţia lor concentrându-se pe cel mai periculos adversar. Astfel, Deckard poate asista la adevărate războaie între soldaţii Black Order şi hoardele de creaturi legendare eliberate de cutie. Spre sfârşitul jocului, hoţul devenit justiţiar va putea chiar să se folosească de anumiţi monştri pentru a-şi face viaţa mai uşoară.

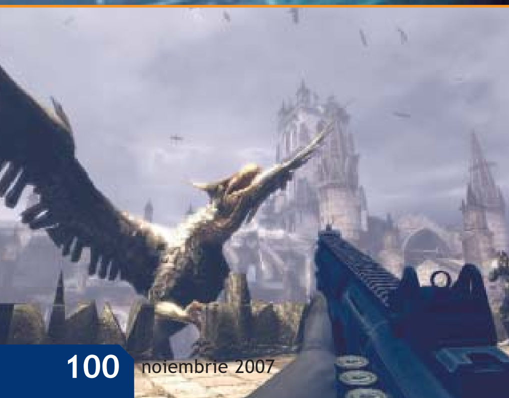
Deşi cei de la Spark sunt excesivi de secretoşi în privinţa modurilor de joc multiplayer din Legendary, se ştie că monştrii eliberaţi din Cutia Pandorei vor juca un rol deosebit şi aici. Anumite zvonuri neconfirmate încă afirmă că aceştia vor fi folosiţi într-un mod similar cu armatele de zombie din viitorul Left 4 Dead.

Lengendary: The Box foloseşte deja rodatul motor grafic Unreal 3, fiind produs atât pentru consolele de nouă generaţie, cât şi pentru PC. Pregătiţi-vă aşadar: Cutia Pandorei urmează a fi deschisă în primăvara anului viitor!

Cosmin Aioniţă
cosmin.aionita@xtrempc.ro

- PRODUCĂTOR: SPARK UNLIMITED
- PUBLISHER: GAMECOCK MEDIA GROUP
- WEB: WWW.LEGENDARYTHEBOX.COM

DATA APARIŢIEI: mar. 2008





SAM&MAX SEASON TWO

Porţie dublă de iepure

Aventură

"Moş Crăciun va juca rolul inamicului de moarte al duo-ului câine-iepure."

Moda titlurilor episodice promitea anul trecut să schimbe pentru totdeauna felul în care jucătorii percepeau noile apariţii. Lipsa unui publisher în adevăratul sens al cuvântului (distribuţie digitală) şi durata scurtă de joc erau principalele atuuri pe care producătorii mizau în vederea îmbunătăţirii experienţei de joc. De asemenea, procesul de producţie urma a fi mult mai scurt, iar apariţiile noilor jocuri mult mai dese.

Din păcate, în majoritatea cazurilor, abordarea episodică a unui joc a dus doar la probleme pentru realizatorii acestuia. SiN Episodes a fost abandonat la scurt timp după apariţia primului episod, iar distanţa dintre apariţiile Half-Life 2: Episode One şi Episode Two a depăşit un an de zile. Şi, în timp ce Valve a declarat că doreşte să schimbe acest proces (primul pas a fost făcut prin includerea celui de-al doilea episod Half-Life 2 în pachetului Orange Box), o singură companie se poate lăuda cu aplicarea cu succes a strategiei jocurilor episodice.

Telltale Games a reuşit să se ţină de cuvânt, lansând câte un episod al seriei Sam&Max pe lună, acestea fiind prezentate în mod constant in paginile revistei. Seriozitatea companiei, dar şi umorul deosebit ce a dus la reînvierea acestui gen de jocuri de aventură, au asigurat primului sezon Sam&Max un succes deosebit, atât pe plan financiar, cât şi în rândul criticilor de specialitate.

Şi, începând de luna aceasta, aventurile celor doi detectivi săriţi de pe fix vor continua, în cel de-al doilea sezon al seriei. Telltale va păstra modelul de lansare lunar, însă, în acelaşi timp, va aborda un pic diferit acest sezon. Dacă în cadrul primului sezon episoadele au fost realizate pe rând, fiecare înaintea datei propriu-zise de lansare, sezonul doi promite a fi mult mai unitar, toate episoadele noi fiind dezvoltate în paralel.

Îşi vor face apariţia noi personaje, localul lui Stinky fiind acum deschis (proprietara se laudă cu un program de funcţionare cel puţin inedit: "always open, unless it's closed"). Dintre noile feţe ce vor apărea în cel de-al doilea sezon Sam&Max merită amintit Moş Crăciun, care va juca rolul unui personaj negativ, inamic de moarte al duo-ului câine-iepure.

Anumite neajunsuri ale primului sezon, raportate de comunitatea Sam&Max, vor fi remediate. Spre exemplu, personajele principale vor putea acum fugi, atunci când obiectul pe care s-a facut click se afla în partea cealaltă a ecranului. Şi, pentru că tot a venit vorba despre ecranul de joc, episoadele din Sam&Max Season Two vor oferi suport pentru rezoluţiile widescreen, din ce în ce mai răspandite şi în rândul amatorilor de jocuri pe PC.

Telltale a avut un contract de exclusivitate pentru primul sezon cu serviciul GameTap, membrii acestuia având acces la episoadele proaspăt lansate cu două săptămâni inaintea restului lumii. Deşi exclusivitatea nu a dispărut, aceasta a fost redusă la doar o zi pentru al doilea sezon, site-ul Telltale stând în continuare la dispoziţia celor care nu beneficiază de serviciile GameTap. De asemenea, Steam găzduieşte întreg primul sezon, serviciul de distribuţie digitală de la Valve fiind de asemenea o soluţie foarte bună pentru cei interesaţi de achiziţionarea noilor episoade.

După cum am amintit deja, Sam&Max Season Two va debuta chiar în această lună (Ice Station Santa este numele primului episod), urmând ca următoarele apariţii să aibă loc pe parcursul anului 2008.

Cosmin Aioniţă
cosmin.aionita@xtrempc.ro

- PRODUCĂTOR: TELLTALE GAMES
- PUBLISHER: GAMETAP/TELLTALE
- WEB: WWW.TELLTALEGAMES.COM/SAMANDMAXSEASONTWO

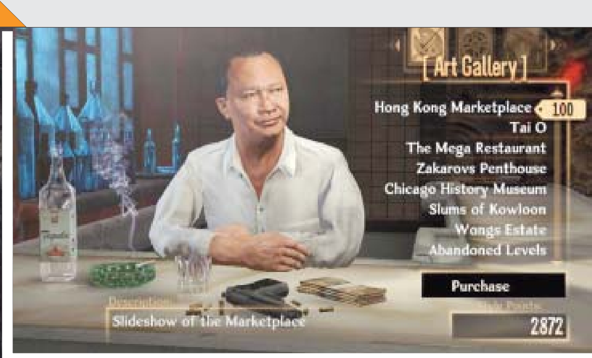
DATA APARIŢIEI: nov 2007








Genuflexiuni cu echilibru în pistoale.





PREȚ: 33EURO • PRODUCĂTOR: MIDWAY • PUBLISHER: MIDWAY • DISTRIBUITOR: MONOSIT • WEB: WWW.STRANGLEHOLDGAME.COM

JOHN WOO PRESENTS STRANGLEHOLD

Chow Yun-Fat sau Max Payne?

AM FOST DINTOTDEAUNA DE PĂRERE că un scenariu demn de un film de categorie B poate fi foarte potrivit pentru un joc video, în condițiile în care gameplay-ul acestuia nu ar dezamăgi. Și au fost destule exemple de-a lungul timpului care să-mi confirme teoria: Rainbow Six Vegas (teroriștii atacă Las Vegas-ul), seria Resident Evil (virusuri periculoase transformă populația în zombie necruțători sau, și mai grav, în țărani spanioli la fel de însetați de sânge), jocurile Mortal Kombat (calitatea filmelor omonime spune tot) și multe, multe altele.

La fel ca mine au gândit probabil și cei de la Midway, dorința acestora fiind de a realiza un joc care să scoată în evidență calitățile acestui gen de filme: acțiune non-stop, împușcături la fiecare cinci minute și râuri de sânge împroșcate pe ecran. Și cine putea fi mai potrivit pentru a "regiza" un astfel de joc decât maestrul filmelor de acțiune, John Woo? Zis și făcut: Woo s-a alăturat echipei de la Midway și le-a împrumutat acestora personajul Inspectorului Tequila, devenit deja faimos în filmul "Hard Boiled" (apărut în cinematografe la începutul anilor '90). Astfel a luat naștere Stranglehold, un sequel virtual pentru filmul lui Woo, Chow Yun-Fat (Anna and the King, Crouching Tiger, Hidden Dragon sau Pirates of the Caribbean: At World's End), alăturându-se și el proiectului pentru a-i da viață din nou Inspectorului Tequila.

Povestea jocului este destul de simplă, acțiunea având loc la 18 ani de la evenimentele din Hard Boiled: în încercarea de a salva un polițist cazut în mâinile unei bande din Hong Kong, Tequila află de dispariția fostei sale iubite și a fiicei lor și pleacă în căutarea acestora. Nu va lipsi implicarea Triadelor din Hong Kong, a mafiei rusești din Chicago și, bineînțeles, a unui polițist corupt, așa cum îi stă bine oricărei creații de acest gen.

Stranglehold nu se sfiește să împrumute aproape toată mecanica de joc din clasica serie Max Payne, săriturile în slow motion, acompaniate de eternul dans macabru al gloanțelor, aflându-se și aici la ordinea zilei. Sigur, mulți ar spune că Woo a inventat acest gen de secvențe prin filmele sale deloc ortodoxe. Adevărul este însă că finlandezii de la Remedy au transpus cel mai bine tipul acesta de acțiune în jocurile video. Astfel, Stranglehold, în ciuda declarațiilor curajoase ale producătorilor, poate fi privit fără regrete drept o clonă de Max Payne. Ba chiar mai mult, unele amănunte de finețe nu sunt nici măcar la același nivel calitativ cu cele din jocul celor de la Remedy. Spre exemplu, animațiile personajului principal, mai ales în timp ce acesta aleargă, par nepotrivite și realizate cam din topor.

În ciuda asemănărilor evidente cu Max Payne, Midway a adus și o serie de modificări, în mare parte reușite. Astfel, Tequila Time-ul (slow motion-ul din Stranglehold) se va activa fie prin intermediul unui buton, la comandă, fie automat atunci când este executată o săritura spectaculoasă și reticulul armei este plasat peste un inamic. Bara de slow motion se umple în mod constant, rare fiind situațiile în care această opțiune nu poate fi activată.

Deși nivelurile din Stranglehold sunt pur și simplu împânate de inamici care mai de care mai periculoși, nu contează atât de mult numărul victimelor, ci modalitatea în care acestea sunt reduse la tăcere. Cu cât mai spectaculoasă este eliminarea unui mafiot chinez, cu atât mai mult se umple o bară separată, care poate fi folosită pentru a executa mișcările speciale din joc, numite Tequila Bombs. Acestea sunt în număr de patru, începând cu simpla transformare a

SISTEM NECESAR: Procesor Dual Core, 2GB RAM, 256MB Video Pixel Shader 3.0 • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-6 (ONLINE)









Flying high...buf!!!



Iubitule, mă sufoci cu dragostea ta!

"impresiei artistice" de care am amintit mai devreme in "viaţă" pentru personajul principal şi ajungând la cele pur ofensive, cum sunt Precision Aim sau Barrage. Precision Aim se aseamănă în mare parte cu zoom-ul unei puşti cu lunetă, combinat cu slow motion. Tequila are câteva secunde bune pentru a-şi alege o ţintă şi a trage; camera urmează apoi glonţul până când acesta îşi atinge ţinta, animaţiile nefericiţilor loviţi de gloanţe fiind de-a dreptul impresionante (acestea variază în funcţie de partea corpului lovită de glonţ). Barrage oferă mai multă putere armelor purtătorului, muniţie şi viaţă infinite pentru o scurtă perioadă de timp, fiind deosebit de eficient împotriva anumitor boşi din joc. Nu în ultimul rând, atunci când bara dedicată s-a umplut complet, Tequila poate executa o mişcare fatală pentru absolut toţi oponenţii din jur, o rafală circulară de gloanţe, acompaniată de zborul graţios al câtorva porumbei albi (o apariţie clasică în filmele lui Woo).

O metodă garantată pentru a dobândi puncte la capitolul impresie artistică este folosirea elementelor din mediul înconjurător pentru a doborî inamicii incomozi. Cu ajutorul câtorva gloanţe bine plasate, o stâncă suspendată poate elimina un grup întreg de inamici. Aici îşi arată Stranglehold marele atu: decorul este în proporţie de 90% distructibil, de la simplele obiecte de mobilier şi până la pereţii de susţinere a unor structuri. Toate acestea sunt posibile datorită motorului fizic Havok, excelent implementat de producători. Există şi unele probleme, aşa cum era de aşteptat, însă acestea sunt totuşi neglijabile având în vedere numărul de obiecte afectate de fizică şi de complexitatea acestora.



Grafic, Stranglehold arată bine şi nu prea. Personajele principale, inclusiv Tequila, sunt bine realizate, iar hainele şi pielea sunt evidenţiate de shadere arătoase. Aspectul mediului înconjurător însă lasă de dorit, lipsind acel nivel de finisare caracteristic jocurilor ce folosesc acelaşi motor grafic (Unreal 3). Probabil că aspectul mai şters al decorurilor este compromisul la care Midway a apelat pentru a permite totuşi distrugerea acestora în mare parte. Din păcate, portarea lasă de dorit, jocul având grave probleme de compatibilitate cu anumite sisteme, precum şi nişte cerinţe minime exagerate pentru ceea ce oferă de fapt.

Un alt punct negativ la capitolul grafică este reprezentat de secvenţele cinematice. Deşi acestea arată bine şi sunt foarte bine interpretate de actorii aleşi, Midway a ales să le preînregistreze în versiunea de PC, deşi pe Xbox 360 sunt randate în timp real. De asemenea, o opţiune pentru subtitrări ar fi fost bine-venită, mai ales în condiţiile în care Chow Yun-Fat vorbeşte engleză precum personajul lui Kim Jong Il din Team America: World Police.

Trăgând linie şi concluzionând, Stranglehold poate fi considerat într-adevăr o dezamăgire pentru cei care se aşteptau la un joc mai bun decât Max Payne. Pe de altă parte, poate reprezenta o soluţie potrivită pentru aceia dintre noi care pot încă gusta un joc de acţiune fără mari pretenţii, în care spectaculozitatea şi distrugerea în masă compensează restul de neajunsuri.

Cosmin Aioniţă
cosmin.aionita@xtrempc.ro

PRO

- acţiune
- împuşcături
- explozii

CONTRA

- aspect grafic relativ dezamăgitor
- probleme evidente de stabilitate
- cerinţe de sistem exagerate

JOCURI ALTERNATIVE

John Woo presents Stranglehold

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Infernal 7.5/10

VERDICT

Acţiunea şi fizica avansată impresionează într-un joc totuşi prea puţin finisat.

7



Stroggu-i frate cu pistolu'!





PREȚ: 189.88RON • **PRODUCĂTOR:** MIDWAY • **PUBLISHER:** ACTIVISION • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.ENEMYTERRITORY.COM

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Războiul contra Stroggilor la o scară mult mai mare

DUPĂ LANSAREA CELUI DE-AL treilea joc al seriei DOOM, cei de la id Software au intrat într-un relativ anonimat, pierzând poziția de lider atât în domeniul licențierii de tehnologie 3D (în favoarea gigantului Epic Games și a puternicului motor grafic Unreal 3), cât și în cel al calității propriu-zise a jocurilor lansate. Este adevărat, echipa de la id Software nu s-a mai ocupat cu realizarea in-house a proiectelor, preferând să lucreze cu diferiți colaboratori (Raven Software pentru Quake 4 sau Nerve Software pentru DOOM3: Resurrection of Evil).

Tot din seria colaborărilor cu alți producători se remarcă și mai vechiul Wolfenstein: Enemy Territory, parte integrantă a unui expansion pentru Return to Castle Wolfenstein care nu a mai văzut niciodată lumina zilei. Cu toate acestea, Activision a hotărât lansarea gratuită a componentei multiplayer din acest expansion anulat, mișcare ce s-a dovedit a fi extrem de inspirată. Enemy Territory, produs de o echipă de foști realizatori de MOD-uri pentru Quake - Splash Damage - a devenit extrem de popular printre amatorii de jocuri bazate pe colaborarea în echipă, ajungând astfel unul dintre cele mai populare titluri online.

În aceste condiții, continuarea colaborării dintre studioul texan id Software și englezii de la Splash Damage a fost următorul pas logic, trupa lui John Carmack aruncând de această dată în joc unul dintre cele mai puternice atuuri ale sale: universul Quake. Din păcate, concurența este acum mult mai puternică decât în trecut, piața shooterelor bazate pe lucrul în echipă anunțându-se a fi suprasaturată la sfârșitul acestui an (Unreal Tournament III, Team Fortress 2, seria Battlefield, Call of Duty 4: Modern Warfare etc.).

Astfel, Enenemy Territory: Quake Wars recreează rețeta popularizată de Wolfenstein-ul gratuit, la o scară mult mai mare însă. Hărțile au fost gândite pentru a acomoda până la 32 de jucători în același timp, acestea fiind de-a dreptul imense. Firul epic din Quake Wars povestește despre invazia Stroggilor asupra planetei Pământ din 2065 și efortul trupelor GDF (Global Defense Force) de a respinge atacul. Hărțile jocului, în număr de 12, reprezintă cele mai importante bătălii ale acestui război, acțiunea fiind plasată înainte de evenimentele din Quake 2 și Quake 4. Cei care au iubit modul de joc Assault din primul Unreal Tournament ar trebui să arunce o privire atentă către Quake Wars. Fiecare hartă poate fi confundată cu un soi de minicampanie, existând multiple obiective ce trebuie îndeplinite pe rând pentru a putea avansa. Scenariile hărților diferă: în unele dintre acestea forțele oamenilor joacă rolul atacatorilor, Strogii fiind nevoiți să se apere, pentru ca în celelalte rolul celor două tabere să se inverseze. Spre deosebire însă de Assault-ul din Unreal Tournament, anumite obiective necesită aici prezența unei clase specifice de personaje, fără de care pur și simplu nu se poate avansa. Se creează astfel permanenta necesitate de a avea cel puțin un personaj din fiecare clasă în propria echipă. La fel ca în precedentul Enemy Territory, în care nemții și aliații jucau rolurile principale, alegerea clasei personajului controlat, precum și a armelor pe care acesta la va manevra pe câmpul de luptă se face prin intermediul meniului Limbo. Acesta apare fie la începutul rundei, fie în momentul în care jucătorul este omorât. Din păcate, deși ambele tabere sunt împărțite în cinci clase separate, acestea îndeplinesc cam aceleași funcții de bază. Spre exemplu, corespondentul medicului oamenilor în tabara Stroggilor va fi tehnicianul. Cu toate acestea, la o privire mai atentă, se remarcă diferențe imense între abilitățile acestor cinci clase prezente în ambele armate. Tehnicianul Stroggilor, pentru a ne întoarce la exemplul oferit mai devreme, deși are posibilitatea de a-și vindeca trupele pe câmpul de bătălie, nu reușește să-și îndeplinească funcția cu aceeași viteză cu medicul oamenilor. În schimb, poate transforma cadavrele oponenților în puncte de spawn pentru membrii propriei echipe, permițând acestora o reîntoarcere rapidă în luptă pe o poziție mult mai avansată. Din păcate, dimensiunile apreciabile ale hărților din joc permit stabilirea unor cuiburi

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 2.8GHz, 512MB RAM, 128MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-32 (LAN, ONLINE)









O fi canalul Bastroe, iar cei care câștigă sunt românii!



de lunetiști al căror singur scop este eliminarea proaspăt reînviaților membri ai echipei adverse. Înlăturarea acestora devine o reală problemă în acest caz, traversarea unei hărți fiind o chestiune de minute bune dacă soldatul controlat nu dispune de un mijloc de transport mai rapid.

Vehiculele reprezintă cea de-a doua mare noutate introdusă de Splash Damage în Enemy Territory: Quake Wars, acestea având un rol extrem de important în fluxul bătăliei. Pe lângă clasicele buggy-uri, tancuri sau jeep-uri, Strogii vin cu una dintre cele mai impresionante mașini de război întâlnite în jocurile de acest tip: gigantul mech biped. Vehiculele se controlează sensibil mai bine decât corespondentele din Battlefield, existând de asemenea posibilitatea de a apela la o cameră 3rd person în momentul în care acestea sunt conduse. Din păcate, aceste unelte de război nu sunt prea rezistente la focul inamic, jucătorul văzându-se deseori nevoit să apeleze la instinctele dobândite în deathmatch-ul din vechile Quake-uri pentru a supraviețui.

Enemy Territory: Quake Wars folosește o versiune modificată a bătrânului motor grafic din DOOM3 - id Tech 4 - îmbunătățită cu ajutorul mult mediatizatei tehnologii MegaTexture. Aceasta permite randarea unor spații outdoor imense, o textură de mari dimensiuni fiind folosită pentru a defini formele de relief ce "populează" harta. De la depărtare, aspectul hărților din Quake Wars este plăcut. Luate la bani mărunți însă, locațiile în care se desfășoară războiul dintre oameni și Stroggi nu mai arată atât de bine, unora din



elementele de decor lipsindu-le cu desăvârșire detaliile unui joc demn de anul 2007. Modelele folosite arată decent, însă nu se poate spune că impresionează în vreun fel. O bilă albă este acordată totuși apei din joc, care arată neașteptat de bine (este de asemenea pentru prima oară când vedem apă implementată într-un joc bazat pe motorul grafic din DOOM3).

Sunetul, la rândul său, se încadrează cam în aceleași tipare cu grafica. Nu impresionează cu nimic, replicile folosite de cele două armate pentru a semnaliza diferite evenimente din joc devenind agasante după o vreme. Inexplicabilă este lipsa unei implementări de voice chat în Quake Wars, aceasta fiind deja o obișnuință în jocurile de consolă cu suport pentru Xbox Live.

Pentru toți cei care nu au ocazia să joace online împotriva unor adversari umani, cei de Splash Damage au pregătit și alternativa boților, ajutoare de nădejde împotriva cărora te poți oricând antrena offline. Din păcate, meciurile împotriva acestora devin repetitive, nereprezentând o adevărată provocare pentru jucătorii pricepuți.

După cum am amintit la începutul articolului, Quake Wars va avea o concurență de temut în perioada sărbătorilor de iarnă din acest an, supraviețuirea acestuia fiind o chestiune legată mai mult de noroc. Personal, mi-aș dori ca id Software să-și îndrepte din nou atenția către genul de multiplayer care i-a făcut faimoși (încă mai așteptăm Quake Zero), lăsând jocurile pe echipe în seama celor care și-au făcut deja un nume în domeniu.

Cosmin Aioniță
cosmin.aionita@xtrempc.ro

PRO

- hărțile imense cu obiective variate
- abilitățile interesante ale claselor
- vehiculele ușor manevrabile

CONTRA

- vehiculele prea puțin rezistente
- aspectul grafic învechit
- lipsa suportului pentru comunicare vocală

JOCURI ALTERNATIVE

Enemy Territory: Quake Wars

Team Fortress 2

Battlefield 2142

VERDICT

Enemy Territory: Quake Wars pare cu un pas în urma concurenței.

8



Gordon, nu-mi place canalul, unde-i telecomanda?



De asta încă n-am carnet de şofer.



PREŢ: 49.95USD • **PRODUCĂTOR:** VALVE SOFTWARE • **PUBLISHER:** VALVE SOFTWARE • **DISTRIBUITOR:** STEAM • **WEB:** HTTP://ORANGE.HALF-LIFE2.COM

HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX

Menage a trois cu Gordon Freeman

NU PUŢINI AU FOST CEI CARE AU criticat noul model episodic adoptat începând cu Half-Life 2: Episode One. Dimensiunea redusă a unui singur episod ar fi trebuit să le permită celor de la Valve ducerea la bun sfârşit a unui proiect într-un interval de timp mult mai scurt. Din păcate (sau din fericire, depinde din ce unghi este privită problema), realizatorii seriei Half-Life rămân nişte perfecţionişti, iar câteva luni nu le sunt suficiente pentru a-şi atinge scopul. Half-Life 2: Episode Two apare astfel la peste un an de la lansarea primului episod, însoţit însă de această dată de un "bundle generos", dupa cum ar spune colegii mei de la rubrica hardware. Întregul pachet Half-Life 2: The Orange Box conţine, pe lângă continuarea aventurilor lui Gordon Freeman, încă patru jocuri, două dintre acestea fiind nou-nouţe.

ÎNAPOI ÎN TRECUT

Cutia portocalie se vrea a fi o experienţă completă atât pentru cei care sunt deja obişnuiţi cu universul Half-Life 2, cât şi pentru cei care nu au apucat încă să facă cunoştinţă cu acesta. Special pentru începători, Valve a introdus în pachet şi mai vechile Half-Life 2 (2004) şi Half-Life 2: Episode One (2006). În ciuda vârstei, cele două jocuri rămân în continuare nişte pietre de hotar ale genului FPS, XtremPC acordându-le, la vremea lor, calificative excelente (Half-Life 2 - 10, Half-Life 2: Episode One - 9). Adevăratele vedete ale pachetului portocaliu sunt însă cele trei titluri noi, pe care le vom prezenta individual în cele ce urmează.

HALF-LIFE 2: EPISODE TWO

Cel de-al doilea titlu episodic al seriei reia acţiunea exact de unde s-a sfârşit Episode One. Gordon Freeman, ajutat de simpatica Alyx Vance, reuşeşte să scape din ruinele trenului cu ajutorul căruia a evadat din City 17. Împreună cu aliaţii Vortigaunts, cei doi încearcă să ajungă în baza rebelilor din White Forest, unde sunt aşteptaţi de tatăl lui Alyx - doctorul Eli Vance, precum şi de alte personaje cunoscute (headcrabul domesticit Lemar nu putea să lipsească).

Bineînţeles că drumul nu este tocmai simplu, cei doi protagonişti fiind nevoiţi să înfrunte numeroase pericole pe parcursul acestuia (minele infestate de cuiburi de antlions sau pădurile atacate de strideri fiind doar câteva dintre acestea).

Din acest punct de vedere, Episode Two este mult mai variat decât precedentul joc, Gordon având acum ocazia de a-şi demonstra şi calităţile de şofer la bordul unui muscle car. Nu lipsesc inamicii noi, cum ar fi noile specimene albe de antlions, precum şi agilii Hunteri, cei mai periculoşi adversari din acest episod. Cât despre arsenal, abia spre sfârşitul jocului veţi avea ocazia să încercaţi noul Magnussen Device, un explozibil special proiectat pentru a doborî striderii.

Spre deosebire de Episode One, cel de-al doilea episod reuşeşte să relateze o porţiune însemnată din povestea seriei prin intermediul clasicelor secvenţe cinematice interactive, ajunse faimoase tot datorită primului Half-Life.

Motorul grafic Source începe să-şi arate vârsta, rezoluţia texturilor folosite nereuşind să impresioneze nici la setările maxime de calitate. Direcţia artistică salvează însă din nou situaţia, locaţiile din Episode Two având în continuare acel aer autentic de real, pe care numai în Half-Life 2 îl întâlneşti. Deşi nu impresionează, noile niveluri din pădure îşi fac treaba cu brio, HDR-ul fiind şi el la post, alături de câteva efecte grafice proaspete (motion blur sau umbrele dinamice emise de lumina lanternei).

Durata de joc a celui de-al doilea episod este sensibil mai mare decât cea din primul (poate ajunge şi la opt ore), făcând de ruşine până şi jocuri de sine stătătoare precum Medal of Honor: Airborne. În ciuda celor câteva bug-uri întâlnite (detaliul texturilor este resetat la medium la fiecare pornire a jocului, dialogurile vorbite lipseau din release-ul iniţial de pe Steam), Episode Two face, aşa cum era de aşteptat, o figură foarte frumoasă. Abia aşteptăm ultimul episod al trilogiei.

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.7GHz, 512MB RAM, 64MB Video Pixel Shader 1.1 • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-16 (ONLINE)









3 în 1: solar, vindecare și operație estetică.



PORTAL

Portal este fără urmă de îndoială o surpriză extrem de plăcută a acestui pachet de jocuri. Deși acuzat de mulți că ar copia conceptele introduse în Prey, Portal reușește să se diferențieze în mod radical de jocul celor de la 3D Realms. Aici nu avem de-a face cu un FPS în care porțile interdimensionale joacă un rol secundar, ci cu un puzzle-game în toată puterea cuvântului.

Regulile jocului sunt simple: personajul controlat beneficiază de un dispozitiv care poate crea portaluri interconectate. Folosind această unealtă, împreună cu "banalele" efecte ale gravitației, jucătorul trebuie să răzbată prin cele 19 camere-puzzle ale jocului. Odată terminate acestea, pot fi încercate câteva niveluri contratimp sau descărcate misiuni suplimentare realizate de fanii jocului (atunci când acestea vor fi accesibile).

În ciuda camerei first person și a mediului de joc complet tridimensional, Portal aduce aminte de clasici ai genului precum Push sau The Incredible Machine. Atât prin gameplay-ul său, dar și prin umorul deosebit care se regăsește în fiecare puzzle din Portal, titlul celor de la Valve parcă te teleportează înapoi la începutul anilor '90, atunci când mai contau și alte lucruri în afara aspectului grafic.



TEAM FORTRESS 2

Apărut în 1996, ca o conversie totală pentru Quake 1, Team Fortress a adus un concept nou: jocul multiplayer bazat pe clase complet diferite și bine definite. Succesul acestei conversii a făcut ca o parte a echipei originale de programatori să migreze către Valve Software, unde vor reface acest joc în 1999, de data aceasta pe motorul Half-Life. Marea promisiune însă, Team Fortress 2, a așteptat opt ani pentru a putea fi lansată, în acest interval fiind considerată o eternă amăgire, de același calibru cu Duke Nukem Forever.

Într-o epocă în care principalul cal de bătaie al producătorilor este grafica realistă, Team Fortress 2 aduce o notă de originalitate, bazându-se pe randarea de tip cartoon, inspirată puternic de ilustrațiile comerciale ale secolului al XX-lea. Această abordare a graficii a permis crearea unui decor simplu, cu o vizibilitate perfectă. Fără a deveni ridicolă, aceasta introduce elemente de design menite să simplifice haosul unui meci multiplayer: zonele importante (cum ar fi steagurile din Capture de Flag sau punctele de control din Control Point) sunt marcate vizibil,direcțiile către acestea fiind indicate și în alte zone ale hărților, ca de exemplu la intersecțiile coridoarelor.

Caracteristica principală a jocului a rămas practic nealterată, cele nouă clase din jocul original fiind prezente într-o formă aproape identică. Față de alte jocuri care oferă o departajare de acest gen, Team Fortress 2 nu prezintă doar simple clase diferențiate prin caracteristicile ofensive; personajele sunt complet diferite, individualizate prin aspect, voce, viteză, nivel maxim al sănătății și, cel mai important, arme și abilități unice. De la Spionul capabil de a se metamorfoza într-un alt personaj, bineînțeles al echipei adverse, ajungem la Inginerul artizan al turelelor plasate în cele mai neașteptate și indezirabile locuri; avem Medicul cu accent german și utilitate maximă, în luptă cot la cot cu Mitraliorul cu râs isteric și o putere de foc demnă de o baterie antiaeriană. Cu toți aceștia, Team Fortress 2 oferă o varietate excelentă de caractere, care permite crearea unor strategii de atac diferite, în funcție de hartă și de numărul de jucători prezenți pe aceasta.

Această complexitate este, evident, un atu al jocului, dar și un punct vulnerabil: frumusețea acestuia nu va putea fi remarcată decât în jocurile în care echipele sunt foarte bine organizate, fiecare membru cunoscându-și atribuțiile și respectând planul de atac stabilit. În lipsa acestor factori, Team Fortress devine un joc Deathmatch ridicol, fără cap și coadă, în care Mitraliorul, Lunetistul și Spionul vor face legea.

Cosmin Aioniță
cosmin.aionita@xtrempc.ro
Dorian Prodan
dorian.prodan@xtrempc.ro

VERDICT
Team Fortess 2 — **8.5**
Excelent gândit și realizat, însă fără prea multe hărți.

VERDICT
Half-Life 2: Episode Two — **9**
Tot ce și-ar putea dori un fan al universului Half-Life.

VERDICT
Portal — **9.5**
O gură de aer proaspăt pe scena actuală a jocurilor video.



Zbor deasupra unui cuib de mitraliere





PREŢ: N/A • PRODUCĂTOR: UBISOFT ROMANIA • PUBLISHER: UBISOFT • DISTRIBUITOR: N/A • WEB: HTTP://BLAZING-ANGELS.UK.UBI.COM/SECRETMISSIONS/

BLAZING ANGELS 2 SECRET MISSIONS OF WWII

Un looping care propulsează seria către noi înălţimi

A CREA JOCURI DE CALITATE, CU UN buget serios, era până acum ceva timp un vis frumos în România, dar iată că prin pătrunderea pe piaţă a unor producători de top lucrurile s-au schimbat. Fie că e vorba de jocuri pentru PC sau console, fie că se butonează pentru telefoanele mobile sau se face testare de jocuri produse în altă parte, industria se dezvoltă şi la noi în ţară, un lucru care nu poate decât să ne bucure. Un exemplu de joc dezvoltat la noi este şi titlul de faţă, continuare a unui produs realizat tot de echipa din Bucureşti, sub umbrela companiei Ubisoft.

Blazing Angels a fost de la început un proiect interesant, un joc cu puţini concurenţi direcţi pe piaţă şi care vine să acopere o nişă: simulatoarele de avioane orientate către partea arcade. Din start trebuie precizat că Secret Missions of WWII nu are pretenţii de simulare realistă, nu se doreşte un IL2 Sturmovik, ci doreşte să recreeze o atmosferă distractivă, relaxantă. Prima parte a atins în mare parte acest scop, dar a fost pe alocuri blamată pentru repetitivitate, pentru alegerile făcute pentru colaborarea cu coechipierii virtuali şi pentru mici probleme de ordin tehnic. Partea a doua rezolvă multe dintre aceste inconveniente şi decolează către noi aventuri.

Eroii sunt un escadron de elită care face parte din aviaţia SUA în perioada dramatică a celui de-al doilea război mondial care, deşi nu se depărtează mult de la tipare, au personalităţi puternice, sunt însufleţiţi prin voice-acting de calitate, secvenţe cinematice interesante şi întâlniri surprinzătoare. Printre aceştia remarcăm figura liderului, pilot american care va fi şi cel pe care îl controlează direct jucătorul. Alături de el vom putea beneficia de ajutorul unor specialişti în domeniile conexe zborului, fiecare cu povestea sa interesantă şi cu aptitudini care ne vor fi de folos pe parcursul campaniei. Astfel, vocea raţiunii este reprezentată de Teach, veteran englez care poate atrage adversarii către el pe timp limitat, Milo, mecanicul de serviciu care te poate asista la repararea în aer a avionului, şi Cowboy, care poate intra într-un mod rampage şi distruge o grămadă de inamici într-un timp scurt.

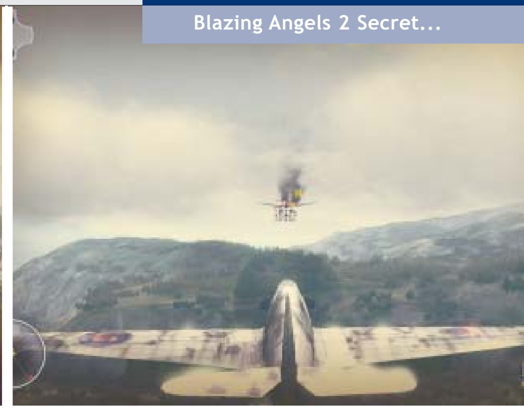


Misiunile sunt cu adevărat interesante, de la cele care încep prin recrutarea unuia dintre membrii echipei până la cele

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 2.4GHz, 1GB RAM, 256MB RAM Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-16 (LAN, ONLINE)











care prezintă locații foarte interesante de pe întreg globul. Vom avea astfel posibilitatea de a vizita piramidele din Egipt, Piața Roșie din Moscova sau vom zbura chiar pe deasupra Alpilor. Jocul nu pune accentul pe acuratețea informațiilor istorice și folosește cel de-al doilea război mondial doar ca un cadru în care se integrează povestea despre spioni, arme secrete și rivalități între cele două tabere combatante. Fiecare misiune începe cu o secvență cinematică în stilul benzilor desenate care contribuie la atmosferă și dezvăluie noi detalii despre poveste. Deși au fost aruncate în luptă câteva elemente care să condimenteze jocul, se observă destul de repede repetitivitatea care a fost și cancerul din primul joc al seriei, nevindecat printr-o chimioterapie de originalitate în timpul dezvoltării celei de-a doua părți.

Pe măsură ce îndeplinești misiunile primești așa-numitele Prestige Points, care pot fi apoi cheltuite în meniurile dintre misiuni pentru upgrade-uri de foarte multe tipuri; dozarea acestora e importantă pentru că sunt foarte diversificate și doar câteva pot fi cumpărate după fiecare victorie. Din păcate, marea lor problemă este că, din cauza naturii arcade a jocului, acestea influențează destul de puțin comportamentul avionului, deci te ajută în mare parte doar la... prestigiu.

Ca de obicei, marketing-ul ne „amenință" cu grafică de următoare generație și există destule efecte care ne amintesc acest lucru. Există destul de multe clădiri faimoase recreate cu multe detalii, dar acestea contrastează în anumite locuri cu texturile de rezoluție mică și lipsa de mișcare a puținilor „pietoni" rătăciți la sol. Nivelul de interactivitate cu mediul este extrem de redus, astfel că orice contact al avionului cu un alt obiect rezultă într-o explozie. Totuși, surprinzător, avionul poate trece printre copaci fără mari probleme, probabil o decizie de design care crește spectaculozitatea.

Controlul se poate face doar prin tastatură, cu inversarea tastelor consacrate pentru creșterea și scăderea altitudinii, acestea fiind adaptate chiar și pentru cei care nu au jucat niciodată un simulator. Simplitatea aceasta necesită o perioadă de acomodare și, odată ce devine familiară, controlul este ușor de realizat, însă, pe de altă parte, nici nu permite manevre complicate odată ce avansezi în campanii, ceea ce știrbește puțin din plăcerea de a continua în single player.

Pe de altă parte, multiplayerul este la înălțime ca și în jocul precedent, fiind disponibile foarte multe opțiuni pentru joc pe Internet sau LAN. Pe lângă Deathmatch avem disponibile Seek and Destroy (unde trebuie să dobori fiecare adversar cel puțin o dată), Kamikaze (un fel de Warcraft 3 DOTA) sau Aces High (leapșa cu gloanțe). Noutăți există și aici, modurile adăugate în această continuare sunt Capture the Flag și Epic Battle, ambele bazate pe jocul în echipă.

Îngerii aerului se întorc cu o aceeași abordare, dar mai lucioasă și mai atrăgătoare. Fără doar și poate, titlul de față reprezintă o îmbunătățire față de predecesor; modificările aduse nu sunt de esență și nu îl pot transforma într-un clasic, dar pot aduce câteva ore de relaxare.

Răzvan Amzu

razvan.amzu@xtrempc.ro

INGREDIENT MINUNE: LUPTE AERIENE

Este un mare plus când ingrendientul minune este chiar lucrul cel mai prezent în joc. Luptele aeriene sunt cele mai distractive părți ale jocului, oferind viteză, situații dramatice și destule opțiuni de abordare. S-a folosit o abordare arcade, care nu consideră ca fiind importante elemente precum viteza vântului sau loviturile primite de avioane, dar aceasta este foarte potrivită pentru un stil de joc plin de adrenalină. Camera specială creată în acest scop este de asemenea foarte spectaculoasă.

PRO

- misiuni ce pornesc de la premise interesante
- lupte aeriene antrenante
- arsenal diversificat

CONTRA

- sistemul de checkpoint-uri provoacă multe frustrări
- repetitivitate în execuția misiunilor
- upgrade-urile nu au un impact major

JOCURI ALTERNATIVE

- Blazing Angels 2 - Secret Missions of WWII
- Blazing Angels
- Pacific Fighters

VERDICT

Multe îmbunătățiri față de primul joc din serie, dar nu acolo unde ar fi trebuit cel mai mult.

7.5

Proaspăt calificaţi la Euro









PREŢ: 99.86RON • **PRODUCĂTOR:** EA SPORTS • **PUBLISHER:** ELECTRONIC ARTS • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** HTTP://FIFA08.EA.COM

FIFA 08

Ultimul an de current gen...

NU AM SĂ MĂ ASCUND DUPĂ DEGET: anul trecut, FIFA 07 mi-a plăcut mai mult decât Pro Evolution Soccer 6, iar UEFA Champions League 2006-2007 chiar m-a făcut să cred că seria FIFA s-ar afla pe o pantă ascendentă (faţă de evidentul regres din anii precedenţi). Mă aşteptam ca FIFA 08 să continue în această direcţie, mai ales în condiţiile în care în acest an sărbătorim un deceniu de la apariţia primului joc al seriei cu adevărat important - FIFA 98: Road to World Cup.

Din păcate, partea grafică nu aduce niciun fel de noutate, ediţia FIFA 08 pentru PC rămânând şi în acest an fidelă aceluiaşi aspect grafic "current gen", similar cu versiunea de PlayStation2. Ediţiile next gen sunt rezervate din nou consolelor de nouă generaţie (Xbox 360, PlayStation3), Electronic Arts considerând că PC-urile obişnuite nu au atins încă gradul necesar de dezvoltare pentru a putea afişa în condiţii optime grafica avansată caracteristică acestor console. Şi, dacă ar fi să ne luăm după sondajul realizat de Valve prin intermediul Steam, despre care a vorbit Dorian acum câteva numere, aşa este. Totuşi, există unele diferenţe minore faţă de ediţia precedentă în modul în care sunt aplicate efectele de blur în timpul reluărilor sau la începuturile meciurilor, însă nimic semnificativ.

Dacă la partea grafică EA Sports nu a schimbat mai nimic, gameplay-ul a primit câteva modificări semnificative, nu neapărat însă şi de bun augur. Forţa cu care este executată o pasă poate fi din nou controlată, aşa cum se întâmpla în FIFA 2002. Dar dacă atunci exista o tastă specială pentru pase rapide (un-doi-uri), în 08 această opţiune nu face altceva decât să încetinească dramatic fluxul paselor la mijlocul terenului şi duce inevitabil la pierderea balonului. Din fericire, această opţiune poate fi dezactivată, revenindu-se astfel la modul clasic de pase din FIFA 07. O modificare care s-ar putea să irite mulţi adepţi ai seriei este introducerea unui buton suplimentar pentru schimbarea jucătorului controlat (operaţiunea se realiza în trecut folosind tasta de pasă). Din fericire, jocul schimbă acum automat fotbaliştii mult mai bine, în funcţie de fază şi poziţia mingii în cadrul acesteia. De asemenea, se remarcă o îmbunătăţire semnificativă a comportamentului jucătorilor controlaţi de calculator, mai ales în defensivă, unde deposedarea prin presiune funcţionează neaşteptat de bine.

Din păcate, prin eforturile lor de a îmbunătăţi AI-ul din FIFA 08, cei de la EA Sports au acordat o atenţie exagerată capacităţii portarilor de a respinge sau reţine aproape orice minge şutată către porţile lor. Marcarea unui gol devine astfel o sarcină de multe ori frustrantă, mai ales în condiţiile în care construcţia unei faze care să ducă la o situaţie clară de a înscrie este îngreunată de îmbunătăţirea clară a defensivelor din joc. Majoritatea situaţiilor de tipul "singur cu portarul" se vor sfârşi prin intervenţii miraculoase ale acestora din urmă, scorurile înregistrate în partidele de FIFA 08 fiind de cele mai multe ori demne de campionatul italian. Astfel, scade foarte mult spectacolul din jocurile multiplayer, capitol la care FIFA se ţinea foarte bine în anii precedenţi. Din păcate, AI-ul nu reuşeşte să facă o figură prea frumoasă în proaspăt introdusul mod de joc Be A Pro (unde se controlează un singur jucător al unei echipe), coechipierii virtuali neglijându-l de cele mai multe ori pe fotbalistul controlat de jucător.

Comentatorii au mai învăţat câteva replici noi (în special introducerea numelui jucătorului care a creat faza în descrierea acesteia - "What a goal from Thierry Henry!", spre exemplu). Din păcate, există încă situaţii penibile, în care aceştia se entuziasmează faţă de presupusa "intervenţie miraculoasă" a portarului la un şut care a trecut cu mult pe lângă cadrul porţii.

În ciuda tuturor modificărilor de joc (mai mult sau mai puţin bine venite) şi a graficii modeste, jucătorii profesionişti vor îmbrăţişa fără discuţie şi această nouă ediţie FIFA. Restul însă s-ar putea să-şi îndrepte privirile către concurenţa de la Konami, Pro Evolution Soccer 2008 adoptând anul acesta şi pe PC motorul grafic next gen din versiunile de consolă. Însă aceasta este o cu totul altă poveste, pe care, cel mai probabil, o vom spune numărul viitor...

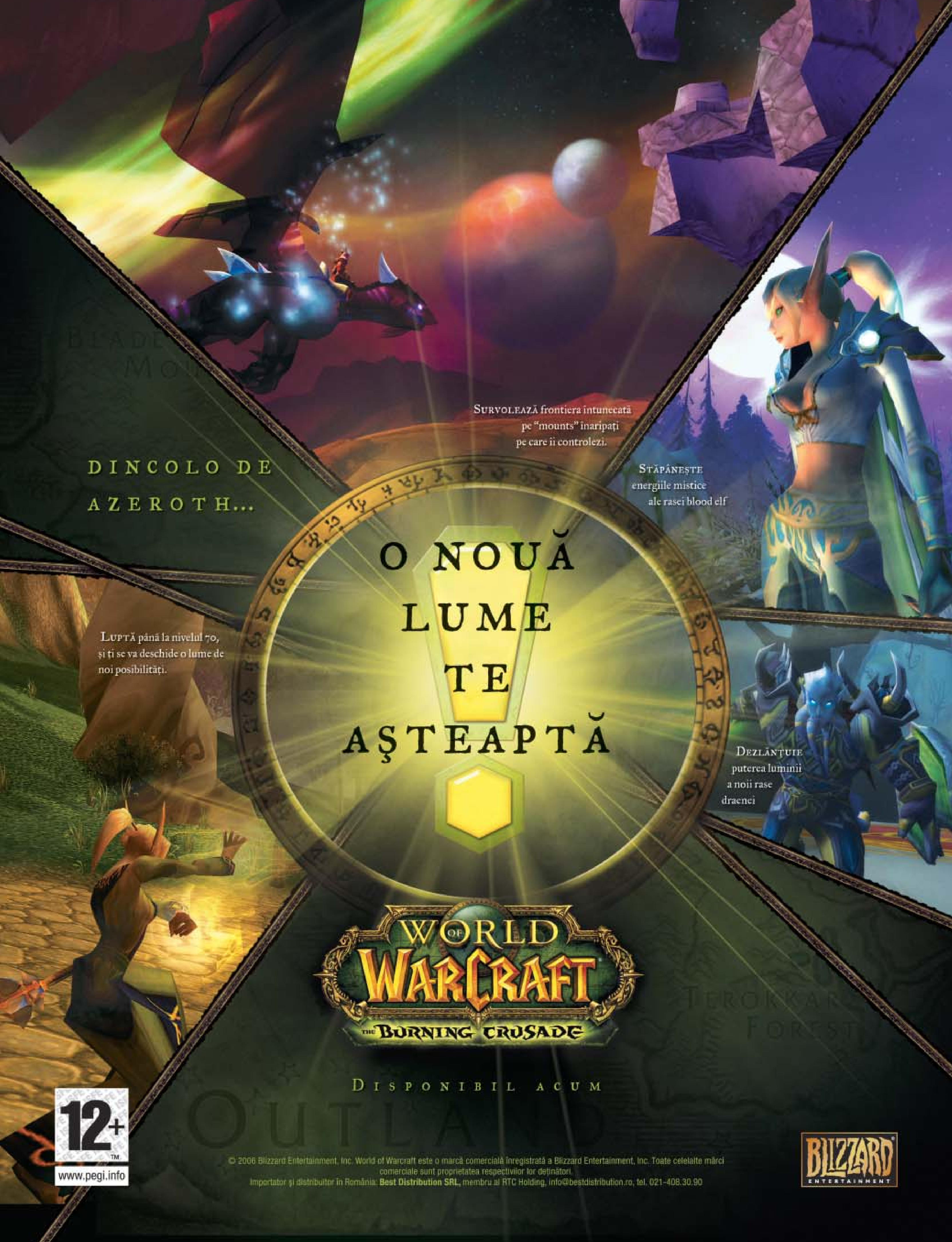
Cosmin Aioniţă
cosmin.aionita@xtrempc.ro

VERDICT

Prea puţine schimbări în bine pentru un joc care se vrea a fi nou.

6.5

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 1.3GHz, 256MB RAM, 64MB Video Pixel Shader 1.1 Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-8 (LAN, ONLINE, ACELAŞI SISTEM)


DINCOLO DE AZEROTH...
SURVOLEAZĂ frontiera întunecată pe "mounts" înaripaţi pe care îi controlezi.
STĂPÂNEŞTE energiile mistice ale rasei blood elf
LUPTĂ până la nivelul 70, şi ţi se va deschide o lume de noi posibilităţi.
O NOUĂ LUME TE AŞTEAPTĂ
DEZLĂNŢUIE puterea luminii a noii rase draenei
WORLD OF WARCRAFT
THE BURNING CRUSADE
DISPONIBIL ACUM
OUTLAND
TEROKKAR FOREST
12+
www.pegi.info
BLIZZARD ENTERTAINMENT
© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. World of Warcraft este o marcă comercială înregistrată a Blizzard Entertainment, Inc. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deţinători.
Importator şi distribuitor în România: Best Distribution SRL, membru al RTC Holding, info@bestdistribution.ro, tel. 021-408.30.90

Încă un capitol de succes din războiul virtual.







PREŢ: N/A • **PRODUCĂTOR:** RELIC • **PUBLISHER:** THQ • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** WWW.COMPANYOFHEROESGAME.COM

COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS

Nemţii sub control direct

COH A TRECUT RAZANT PE LÂNGĂ A DEVENI jocul anului în XtremPC, dar în orice caz a fost cea mai bună strategie de gen a anului trecut. Obosit de toate interpretările şi reiterările ludice, al doilea război mondial părea că nu mai are nimic nou de oferit, până la Company of Heroes, care a dat o nouă intensitate conflictelor arhicunoscute. Opposing Fronts se adaugă cu două noi campanii acestei intensităţi, deşi noutăţile din add-on se adresează mai curând veteranilor jocului, decât noilor veniţi în lumea RTS-urilor cu parfum de istorie reală.

Baza de joc este aceeaşi, dar parcă a crescut intensitatea luptelor, jucătorul are nevoie de 10 perechi de mâini pentru a acoperi toate cerinţele, atât în campania single player, cât şi în multiplayer. Opţiunea single îi pune faţă în faţă pe strategii din fotoliu cu germanii Panzer Elite într-o poveste axată pe operaţiunea aliată Market Garden, oprită de nemţi în 1944. Acest plan avea ca scop eliberarea Olandei şi asigurarea strategică a unei serii de poduri, culminând cu trecerea Rinului, ultima barieră naturală ce stătea în calea intrării aliate în Germania nazistă. Intriga se centrează pe doi fraţi din Panzer Elite (Wolfgand şi Aldrich Berger), iar divizia de tancuri a fost gândită pe sistemul Blitzkrieg: o forţă capabilă să atace rapid şi să se regrupeze pentru a-şi recăpăta forţele în scurtele momente de respiro. În acest sens, toate trupele germane dispun de abilitatea de a-şi repara vehiculele. Ocuparea punctelor strategice este vitală, operaţiune realizabilă şi cu ajutorul vehiculelor uşoare de recunoaştere. Infanteria are posibilitatea de a sprinta pentru a se pune mai rapid la adăpost, la fel şi blindatele, ceea ce le oferă acces mai uşor în teritoriul inamic. În afară de reparaţii, trupele de infanterie standard mai pot fi upgradate cu trei tipuri de arme şi experienţa în luptă le face veterane, oferind bonusuri defensive sau ofensive.

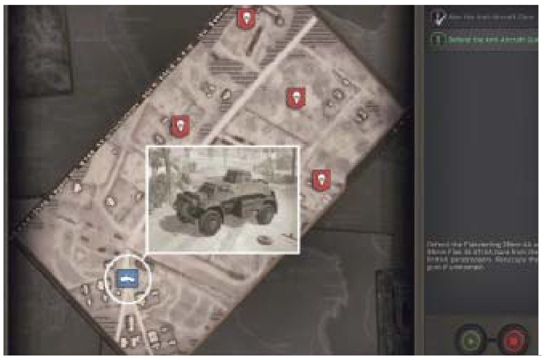
Partea proastă în tot acest noian de abilităţi este necesitatea constantă a micromanagementului; trupele trebuie urmărite îndeaproape, individual, pentru a le oferi manual upgrade-urile, lucru destul de incomod în mijlocul unei bătălii intense. Oricum, efortul merită, pentru că puteţi aduce trupele veterane în următoarea misiune, dacă le ajutaţi să supravieţuiască. Oricum, campania în sine este o noutate, pentru că în general RTS-urile războaielor mondiale nu prea ne-au oferit şi perspectiva nemţească, doar pe cea a aliaţilor. Şi, de ce să nu recunoaştem, o bună bucată de vreme nemţii au fost superiori din multe puncte de vedere în război, astfel că nu mi se pare prea corect să fim lipsiţi de această experienţă doar pentru că vine dinspre "băieţii răi".

Cea de-a doua campanie îi are în prim-plan pe englezi, în încercarea lor de a elibera oraşul Caen de sub ocupaţia nazistă. Forţele britanice sunt aproape opusul celor germane, pentru că se comportă cam ca o broască ţestoasă. Cum apare o primejdie, se ascund în tranşee şi în spatele unor puternice arme defensive de calibru greu ca într-o

SISTEM NECESAR: **Procesor** Pentium 4 2.0GHz, 1024MB **RAM**, 4MB Pixel Shader 1.1 **Video** • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-8 (LAN, ONLINE)











carapace. Inginerii lor pot construi buncăre antitanc, amplasamente de mortiere sau de artilerie grea. Dezavantajul este că aceste instrumente ale morții ocupă mult "spațiu" în limita populației, dar odată amplasate, sunt perfecte pentru a apăra poduri sau puncte strategice în multiplayer. Infanteria poate săpa tranșee, iar comandanții plutoanelor oferă bonusuri soldaților din raza lor de acțiune.

Așa cum era de așteptat, avem parte în campanie de obiective principale, secundare și misiuni suplimentare care aduc medalii, adesea destul de complicate, dar utile pentru avansul pe hartă. Evident că misiunile secundare adaugă încă un nivel de complexitate și o grijă în plus în ceea ce privește coordonarea tactică, dar pentru veterani, sunt un fel de cireașă de pe tort. Combinate, cele două campanii s-ar putea să le dea mai multă bătaie de cap jucătorilor decât povestea din jocul original.

În multiplayer, dacă nu aveți primul Company of Heroes (Opposing Fronts este un add-on stand-alone, nu are nevoie de prezența originalului pentru a rula), nu aveți acces decât la noile facțiuni, nu și la americanii și trupele Axei inițiale. Oricum, această parte a rămas cu aceleași moduri de joc, clasicul deathmatch și victoria bazată pe controlul punctelor strategice. Opțiunile tactice s-au înmulțit însă, dacă presupunem că pe o hartă sunt prezente toate cele patru facțiuni. Niciun alt RTS parcă nu este atât de complex și chiar epuizant și exact asta și vor veteranii CoH. Pentru un novice, ritmul extrem de alert, opțiunile, upgrade-urile, necesitatea de a avea 100 de ochi și de a anticipa posibilele probleme s-ar putea să fie destul de copleșitoare.

Din păcate, nu lipsesc unele probleme, parcă mai evidente decât în original. Mă refer la pathfinding, care este oricum o problemă în aproape orice RTS și uneori mai lăsăm de la noi din acest punct de vedere. Dar bătăliile urbane dau rău de tot de furcă tancurilor, care mai uită să ocolească o ruină sau nu trec printr-un rând de arbuști, aparent impenetrabil pentru dimensiunile lor. Am avut parte și de bug-uri, unul dintre ele foarte enervant, în cazul unei misiuni care necesita dinamitarea unui pod. Inginerii responsabili cu minarea puteau pune explozibilul oriunde, numai pe podul acela nu; din fericire, reîncărcarea unei salvări a rezolvat problema, dar frustrarea rămâne. Inamicii tot apar din neant, evident pe baza scriptărilor, iar meciurile în skirmish tot mai suferă de câte un AI cam trișor. În rest, valoarea jocului rămâne, aspectul vizual este superb, clădirile se transformă în ruine, vehiculele explodează spectaculos, inamicii se răsucesc contorsionați, artileria face găuri în care trupele de infanterie se pot ascunde. Au fost adăugate efecte atmosferice, cum ar fi ploaia, și suport DirectX10, dar diferențele aici sunt aproape nesemnificative. Coloana sonoră își păstrează valențele calitative, la fel și vocile actorilor, superbe de ascultat cu accentele specifice, nemțești sau britanice.

Opposing Fronts nu este minirevoluția pe care a reușit-o Company of Heroes. Desigur, deocamdată CoH rămâne la putere, iar strategiile istorice au ce învăța de la el. Chiar dacă ar putea să alunge începătorii în ale strategiei prin complexitatea trupelor, Opposing Fronts este un "must have" pentru toți fanii jocului, dar și pentru toți cei care vor să-și pună la încercare talentele și gândirea tactică.

Anda Drăgnuță
anda.dragnuta@xtrempc.ro

PRO

- posibilitatea de a experimenta cu trupele germane în campanie
- noi abilități, printre care și foarte utila Scorched Earth
- multiplayer reînsuflețit prin introducerea celor două facțiuni noi

CONTRA

- noutățile s-ar putea să-i sperie pe începătorii în ale strategiei
- bug-uri și probleme de pathfinding pe care nu le-a avut originalul

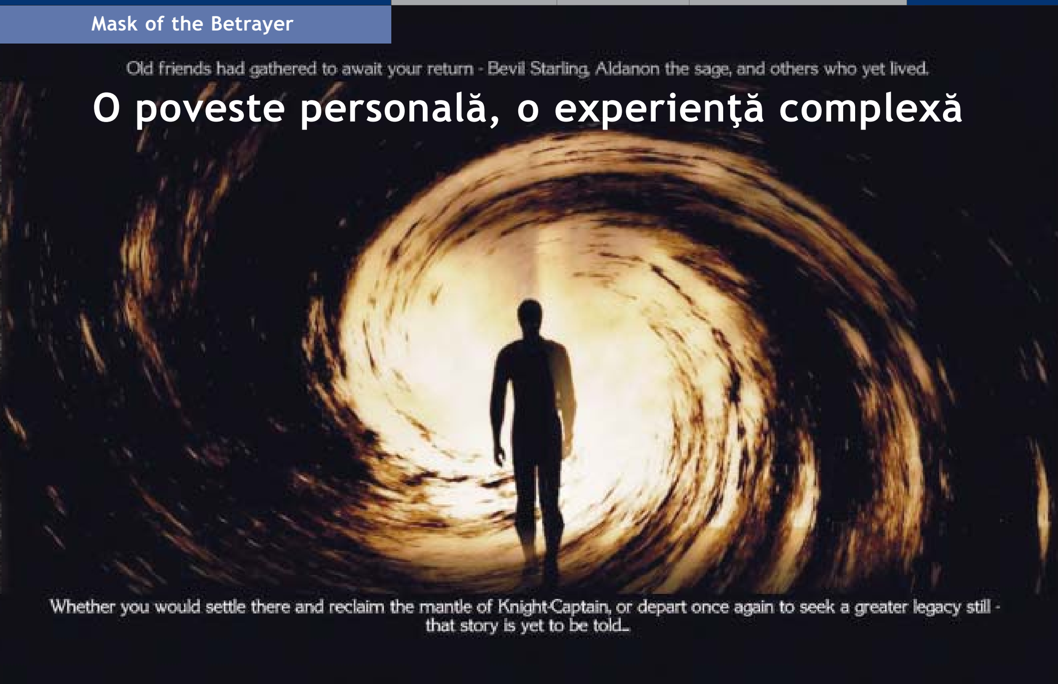
JOCURI ALTERNATIVE

- Company of Heroes: Opposing Fronts
- Company of Heroes
- World in Conflict

VERDICT

Războiul continuă foarte interesant, OP merită toată atenția strategilor virtuali.

8.5



O poveste personală, o experienţă complexă





PREŢ: 119.9 RON • **PRODUCĂTOR:** OBSIDIAN ENTERTAINMENT • **PUBLISHER:** ATARI • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.ATARI.COM/NWN2/MOTB

NWN 2: MASK OF THE BETRAYER

Trădarea are multe feţe

O VESTE DESTUL DE TRISTĂ însoţeşte acest text: EA a cumpărat Bioware, studioul responsabil pentru primul NWN şi colaborator cu Obsidian la NWN 2. Dacă ne luăm după reputaţia EA din ultima vreme, ne putem lua adio de la NWN 3 sau KoTOR 3 sau le vom avea în stilul "un joc pe an, de calitate îndoielnică". Din păcate, nu avem talente de mama Omida, aşa că ne rămâne doar să ne bucurăm de Mask of the Betrayer; dacă va fi ultimul din serie, măcar va rămâne în amintire ca un titlu de calitate, cu o poveste impresionantă.

NWN 2 urmărea în mare un erou a cărui misiune era să salveze lumea. Din contră, MoB este o poveste personală, în care protagonistul trebuie să se salveze pe sine sau să se lase subjugat de spiritul care îl posedă. Pare simplu, dar intriga are ramificaţii complexe, aşa cum ne aşteptam; alegerile bine-rău influenţează finalurile, dar şi atitudinea însoţitorilor din party. Din acest punct de vedere, sistemul de influenţă a fost îmbunătăţit; opţiunile de dialog declanşează reacţii, iar un companion nemulţumit chiar va părăsi party-ul dacă nu se potriveşte cu aliniamentul său. Evident că puteţi hoinări în ţinutul Rashemen fără ajutoare, dar nu vă recomandăm; nivelul de dificultate ajunge nesimţit (şi nejustificat) de mare pe alocuri. În plus, multe detalii ale poveştii vă vor rămâne necunoscute.

Universul AD&D s-a mai îmbogăţit cu o serie de rase (Genasi) şi clase (Red Wizard of Thay, Spirit Shaman, Invisible Blade), plus epic feats (Blazing Aura, Epic Precision, Dragon Shape) şi epic spells (Mass Fowl, Damnation, Vampiric Feast etc.). Jocul începe cu un personaj de nivelul 18, importat din original sau creat pe loc. Eroul iese în evidenţă cu Spirit Hunger, "foamea" care îl obligă să consume spirite, de fapt sufletul unui preot trădător, blestemat de zeul său să posede şi să-şi distrugă "gazdele" pentru eternitate. Eroul poate lupta cu această nevoie, mergând pe linia binelui; dacă sacrifică suflete fără discernământ, îşi pierde treptat însoţitorii, dar şi umanitatea, devenind noua mască a spiritului trădător. Ideea filosofică din spatele poveştii arată că nu contează "gazda". Aceasta este doar o mască, una din multele; contează puterea sufletească din acel corp, dacă este de ajuns de mare să se salveze pe sine şi, în acelaşi timp, să răscumpere păcatele trădătorului. Asemănătoare cu cea din Planescape: Torment, intriga din MoB ridică probleme morale, dacă vă prinde în mrejele ei.

Interesantă este şi lumea alternativă creată în alb, negru şi roşu, Shadow Plane. Aici se ajunge prin Shadow Portals, care apar doar noaptea în unele zone şi prezintă o lume alternativă: templul unui zeu bun este înlocuit cu un sanctuar al morţii; un pod distrus în lumea colorată există întreg în lumea umbrelor. Noi şi spectaculoase zone mai includ Astral Plane, o academie Thay şi ruine scufundate Imaskari.

Din păcate, naraţiunea este subminată de bug-uri şi probleme tehnice pe care nici originalul NWN 2 nu le avea (sau cel puţin nu erau aşa evidente). Camera se comportă îngrozitor, nici chiar în modul "free" nu are libertatea unor unghiuri adecvate. Problemele de stabilitate au fost în mare parte rezolvate; chiar şi grafica este ceva mai rotunjită. La superlativ rămân muzica şi vocile personajelor, ca şi sutele de linii de dialog.

MoB merită să înduraţi chinul camerei pentru a ajunge la concluzia poveştii. În plus, s-ar putea să fie şi ultimul joc al seriei, în cazul în care licenţa va fi abandonată.

Anda Drăgnuţă
anda.dragnuta@xtrempc.ro

VERDICT

O naraţiune excelentă, subminată de uneori neaşteptate probleme tehnice.

8.5

SISTEM NECESAR: **Procesor** Pentium 4 2.0GHz, 1024MB **RAM,** 256MB **Video** • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-4 (LAN, ONLINE)


Acum te poţi abona şi online la www.xpc.ro
Abonează-te în perioada
01 septembrie - 30 noiembrie
şi primeşti
25% reducere
PRIMEŞTI ÎN PLUS:
CADOU UN BRELOC XTREMPC
LIVRARE GRATUITĂ
LA TINE ACASĂ SAU
LA SERVICIU ÎN FIECARE LUNĂ
PREŢUL REVISTEI GARANTAT
PE DURATA ABONAMENTULUI
XtremPC
COMPLETEAZĂ ŞI TRIMITE ACUM TALONUL DE ABONAMENT
Splaiul Unirii 74, etaj 4, Bucureşti 040037, Tel: 021-331.11.33



Banii sunt la mine, fraiere!





PREŢ: 169.9RON • PRODUCĂTOR: SEGA • PUBLISHER: SEGA • DISTRIBUITOR: TNT GAMES • WEB: WWW.SEGARALLY.COM

SEGA RALLY

Atenţie, drum deformabil!

CÂND AM AUZIT PRIMA DATĂ CĂ SEGA va lansa o continuare pentru seria arcade SEGA Rally, primul lucru care mi-a venit în minte a fost modestul OutRun 2006, tot arcade, tot cu maşini şi tot de la SEGA. Din fericire însă, SEGA Rally (cunoscut sub numele de SEGA Rally Revo pe piaţa americană) încearcă să se depărteze de greşelile trecutului şi, în mare parte, reuşeşte această performanţă.

Nu lăsaţi totuşi termenul "Rally" din titlu să vă păcălească: SEGA Rally nu are mai nimic în comun cu întrecerile reale de raliu, fiind un joc clasic de curse pe circuit închis, cu o modalitate de control îndreptată serios înspre latura arcade a genului. Din fericire, titlul celor de la SEGA se foloseşte de o "distribuţie" impresionantă de bolizi, pornind de la Subaru Impreza sau Toyota Celica şi ajungând până la "bătrânei" precum Lancia Delta sau minuni tehnologice ca Mitsubishi Lancer Evo X.

Deşi se simt diferenţe semnificative de control de la o maşină la alta, vă veţi concentra atenţia doar asupra câtorva modele prezente în joc. Numai acestea pot fi ţinute sub control în curbele strânse ale jocului, SEGA Rally obligând jucătorii să folosească în mod excesiv derapajul controlat pentru a avea vreo şansă de a aduna puncte în curse. De altfel, controlul propriu-zis al maşinilor poate îndepărta foarte mulţi jucători ocazionali, producătorii exagerând de multe ori cu importanţa derapajului în viraje. Ca să complice şi mai mult lucrurile, varianta de PC nu acceptă definirea tastelor de control, configuraţia implicită (A - acceleraţie, Z - frână, < - stânga, > - dreapta etc.) fiind mai degrabă adaptată unui simulator serios decât unui arcade gen Ridge Racer. Aşa cum ne-am obişnuit deja în ultimul timp, controllerul de Xbox 360 salvează situaţia, SEGA Rally oferind suport nativ pentru acest dispozitiv.

Campania single player este împărţită în trei campionate, fiecare adaptat unei clase separate de maşini. Chiar şi în prima clasă însă, dificultatea jocului devine de multe ori exagerată, cele mai mici greşeli ale jucătorului fiind taxate cu pierderea unor puncte importante. Culmea este că începând cu a doua clasă de maşini (cele modificate), puteţi uita complet de butonul de frână, cele mai exacte derapaje fiind executate doar cu ajutorul stickului direcţional şi al controlului progresiv al triggerului de acceleraţie.

SEGA Rally reuşeşte totuşi să introducă un concept deosebit pentru jocurile cu maşini: deformarea în timp real a suprafeţelor circuitelor. Chiar dacă întrecerile au loc pe nisip, mocirlă sau zăpadă, roţile maşinilor fie vor toci suprafaţa de întrecere, fie vor arunca mocirla sau zăpada afară de pe circuit, creându-se astfel trasee ideale pentru tururile care vor urma. Din păcate însă, maşinile sunt obligate să nu iasă de pe circuit, folosindu-se în acest scop clasicii pereţi invizibili de care am vrea să scăpăm cât mai curând.

Deşi sunt prezente câteva efecte grafice interesante (maşinile murdărite de noroi arată grozav), iar modelarea bolizilor este de calitate, realizarea vegetaţiei şi lipsa unor efecte moderne precum motion blur sau depth of field dezamăgesc. Deranjează de asemenea şi lipsa oricărui sistem de damage, precum cel din DiRT.

Din păcate, split screen-ul existent în versiunile de consolă ale jocului nu este prezent, jucătorii de pe PC fiind limitaţi în multiplayer la întrecerile online. Cu toate acestea, în ciuda slăbiciunilor evidente ale titlului celor de la SEGA, nu de puţine ori m-am trezit în crucea nopţii reluând o cursă, fie pentru mai multe puncte, fie pentru a debloca maşini noi sau skin-uri ascunse.

Cosmin Aioniţă
cosmin.aionita@xtrempc.ro

VERDICT

Dacă puteau fi schimbate tastele, primea jumătate de punct în plus. **7**

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 2.0GHz, 1GB **RAM**, 128MB **Video** Pixel Shader 2.0 Video • **NUMĂR JUCĂTORI: 1-6 (ONLINE)**



POȚI FIFA08?
POȚI SĂ MENȚII POSESIA MINGII ÎN TIMP CE DEFENSIVA ADVERSĂ ROIEȘTE ÎN JURUL TĂU? POȚI SĂ DRIBLEZI, SĂ PASEZI ȘI SĂ TE DEMARCI? POȚI SĂ ȘUTEZI CU EFECT, FIX LA VINCLU? POȚI SĂ DOMINI TERENUL ȘI SĂ ADUCI TROFEUL ACASĂ?
CANYOUFIFA08.COM
FIFA 08
Caută FIFA 08 pentru telefoane mobile pe Vodafone LIVE.
3+
www.pegi.info
FIFA
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
EA SPORTS
PlayStation 2
XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3
PSP
PlayStation Portable
Wii
NINTENDO DS
PC DVD ROM
vodafone




Al şaselea joc al seriei rămâne în zona medie a calităţii strategice.

PREŢ: N/A • **PRODUCĂTOR:** BLUE BYTE • **PUBLISHER:** UBISOFT • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** HTTP://THESETTLERS.US.UBI.COM/HOME.PHP

THE SETTLERS: RISE OF AN EMPIRE

Coloniştii îşi ridică un nou imperiu

DACĂ NE GÂNDIM LA SIMULATOARE de oraşe, aproape sigur seria The Settlers nu e prima pe listă, deşi există de aproape 15 ani. Caesar sau SimCity au depăşit întotdeauna jocul nemţilor de la Blue Byte, iar supremaţia lor va continua, Rise of an Empire având partea lui bună (aspect vizual excelent), dar în rest, doar probleme cu luptele, comerţul şi ritmul prea lent de desfăşurare a acţiunii. Adică cam cu tot jocul, simplificat la maximum de aproape se desfăşoară singur, iar jucătorul este doar spectator la adunarea banilor şi resurselor.

Una din marile plăceri ale acestui gen de jocuri este lanţul economic complex, în care fiecare locuitor depinde de celălalt pentru a supravieţui şi a eficientiza economia oraşului. Acum, ideea complexităţii a ajuns la gunoi, înlocuită de ideea de a aduce toate produsele la un depozit central, de unde toţi locuitorii îşi iau cele necesare. Mătură? Avem. Fier pentru arme? Fierarul vine şi îl ia, face săbii, apoi le aduce tot în depozit. Simplu, automatizat. Alături de depozit, aşezate automat pe hartă sunt castelul şi catedrala, iar oraşul se va dezvolta circular şi pe înălţime în jurul lor, apărat (teoretic) de ziduri şi turnuri cu catapulte. Resursele vin singure, nu există priorităţi, nici lipsuri prea mari, cel puţin nimic de nerezolvat cu un upgrade al caselor. Acestea, odată ridicate în nivel, adăpostesc mai mulţi locuitori care, în mod absurd, consumă mai puţin şi produc mai mult.

Campania single player încearcă să-l păcălească pe jucător că participă la renaşterea imperiului Darion, construit în titlul anterior al seriei, Heritage of Kings. Misiunile sunt însă plictisitor de liniare, majoritatea îndeplinind pretenţii economice ale eroului-cavaler şi ale vecinilor. Acest erou, controlat direct de jucător, are rolul de a cuceri noi teritorii, pentru că acum harta este împărţită în mai multe părţi, cu diferite resurse. Eroul trebuie să se afle neapărat în teritoriul respectiv, controlat prin construirea unui avanpost; la fel, acelaşi erou face comerţ cu vecinii şi doar când se află lângă depozitul acestora puteţi cumpăra ceva de la ei. În rest, comerţul este practic inexistent, unele resurse sunt cerute de misiunile din campanie de la un vecin, în rest se găsesc din abundenţă pentru a asigura existenţa oraşului. La fel şi diplomaţia, inexistentă în afara faptului că unele tabere de mercenari vor fi "calmate" cu bani dacă nu vreţi să vă atace; alianţe sau trădări, cadouri sau cereri de resurse, ceva care să aducă măcar a diplomaţie, nu există.

Acelaşi erou conduce în luptă trupele şi echipamentul de asediu (plin de bug-uri şi adesea nefuncţional), iar aici este momentul în care jucătorul chiar trebuie să intervină. AI-ul trupelor este oribil, nici măcar nu sar să omoare un lup care ucide ţăranii proprii, ca să nu mai zic de atacarea inamicilor, doi luptându-se, iar restul privind ca la televizor. Eroii (şase în total, la alegere la începutul unei hărţi) nu sunt indicaţi de băgat în linia întâi, utilitatea lor venind mai curând din abilităţile lor, una pasivă şi alta activă; dar şi aici, sigur preferaţi vor ajunge Lord Marcus (recrutează soldaţi ieftin) sau Lord Hakim (transformă trupele inamice în unele prietene), în faţa cărora abilitatea de vindecare a Lady-ei Alandra sau de hrănit săracii a Lordului Elias sunt prea puţin importante.

Partea cea mai frumoasă nici măcar nu ţine de gameplay, care înaintează cu viteza melcului (nu, nu există buton de fast forward). E vorba de aspectul grafic, colorat şi foarte animat, cu oameni cu capete mari şi ochi migdalaţi, cu personalităţi puternice şi pofte de grevă în caz că nu au cele necesare. Animaţiile au fost migălos realizate, de la imitarea acţiunilor în timpul muncii până la dansul din timpul festivalurilor din piaţa centrală. Oraşele vor arăta toate la fel, dar cel puţin e plăcut să le priveşti în timp ce aştepţi să se ţească cele 10 cămăşi necesare pentru a încheia misiunea.

Se pare că Blue Byte au uitat regula de bază într-un city-builder: jucătorului îi place să fie Dumnezeu. E un sentiment asemănător cu urmărirea furnicilor în muşuroi, dar fără problemele apărute dacă cineva calcă pe el. În joc, dacă totul se prăbuşeşte, există întotdeauna încărcarea salvării sau următoarea hartă în care jucătorul să-şi exercite voinţa. Dar în Rise of the Empire, interacţiunea este neplăcut de limitată şi ritmul de joc, incredibil de lent.

Anda Drăgnuţă
anda.dragnuta@xtrempc.ro

VERDICT

Simplist, aproape că se joacă singur şi încă la viteza melcului.

6.5

SISTEM NECESAR: **Procesor** Pentium 4 2.0GHz, 512MB **RAM**, 128MB **Video** • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-8 (ONLINE)



PESTE 9 MILIOANE DE JUCĂTORI*
O SINGURĂ LUME ONLINE
VINO ALĂTURI DE NOI...
ACUM LA SUPER PREȚ! 49,9 RON
WORLD OF WARCRAFT
1.CREEAZĂ
Creează-ți propriul erou unic, ales dintre cele 8 rase și 9 clase diferite. Apoi personalizează-ți eroul cu sute de combinații diferite de tunsoare, ton al pielii și costum.
2.CONECTEAZĂ-TE
Jocul nu necesită un super calculator pentru a fi jucat**. Instalează-l și ești la un clic distanță de rețeaua Blizzard dedicată lui World of Warcraft. Ai întrebări? Serviciul nostru pentru clienți îți stă la dispoziție în limbile engleză, franceză și germană, prin e-mail sau telefon.
3.INTRĂ ÎN LUPTĂ
Fie că ești novice sau veteran, o lume plină de aventuri și fapte eroice te așteaptă. Chiar dacă ai doar câteva minute la dispoziție să te joci, sistemul de quest-uri de la Blizzard este gândit pentru ca întotdeauna să te aștepte o nouă aventură.
PC MAC CD-ROM
12+ www.pegi.info
Vizitează www.wow-europe.com pentru informații live despre joc
*informație obținută pe baza datelor interne de creare a conturilor din întreaga lume **Intel Pentium® III 800MHz - 512MB RAM - placă video 3D cu 32MB - 6.0GB spațiu liber pe HD - conexiune la Internet 56k sau mai bună (recomandat broadband).
JOCUL POATE FI JUCAT DOAR PE INTERNET. PRIMA LUNĂ DE JOC ESTE INCLUSĂ. ULTERIOR SE APLICĂ TAXE DE ABONARE ADIȚIONALE. SE APLICĂ RESTRICȚII ADIȚIONALE.
©2005 Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Blizzard, Blizzard Entertainment, World of Warcraft și Warcraft sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Blizzard Entertainment, Inc. în S.U.A și/sau alte țări. Toate drepturile rezervate.
Pentium este o marcă înregistrată a Intel Corporation. Toate celelalte mărci la care se face referire aici sunt proprietățile respectivilor lor deținători.
Importator și distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL, membru al RTC HOLDING
E-mail: info@bestdistribution.ro Tel: 021-408.30.90



Un add-on stand-alone care încheie povestea reginei Isabel.





PREȚ: N/A • **PRODUCĂTOR:** NIVAL ENTERTAINMENT • **PUBLISHER:** UBISOFT • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** WWW.HEROESOFMIGHTANDMAGIC.COM

HOMM V: TRIBES OF THE EAST

De la răsărit se arată salvatorii Imperiului Griffin.

AM MAI SPUS-O și CU ALTE OCAZII, SERIA Heroes of Might and Magic este un joc de suflet, pe care în încarnarea Heroes III îl mai joc și acum când se instalează plictiseala acută. Heroes IV a fost mai mult un interludiu acceptabil, iar Heroes V a venit în haine noi, tridimensionale, să ne demonstreze că și studiourile rusești pot produce jocuri de calitate. Până acum, Nival nu a dezamăgit, făcându-și bine treaba, atât în original, cât și în cele două add-on-uri, Hammers of Fate și prezentul Tribes of the East. Dacă HoF introducea Dwarfii ca rasă inedită în universul Heroes, ToE readuce pe hartă orcii, cu al lor Stronghold și puternica înclinație spre "might", spre toporul înfipt în cap drept răspuns la un atac magic.

Noutățile nu se opresc însă aici. Tribes of the East este stand-alone, nu are nevoie de original pentru a funcționa, lucru care mi-ar plăcea să-l văd și la alte jocuri. Evident, ar fi ideal să fi jucat creațiile anterioare, pentru a fi la curent cu toate detaliile poveștii în care ToE reprezintă capitolul final. Astfel, Necrolordul Arantir descoperă profeția despre Dark Messiah și dezvăluie complotul Demon Sovereign-ului în care succubusul Biara jucase rolul falsei regine Isabel. Apar mențiuni și personaje legate direct chiar de jocul Dark Messiah of Might and Magic (realizat de Arkane), cum ar fi magul Menelag, supremul artefact Skull of Shadows, dragonii Pao Kai introduși între trupele orcilor (alături de orci, goblini sau ciclopi).

Campania este împărțită între controlul nemorților, al orcilor și al trupelor magice din Academy, aducând cel puțin o modificare importantă: un nou nivel de upgrade, intermediar, pentru toate creaturile din joc. Asta nu înseamnă că veți avea două upgrade-uri ale caselor creaturilor; nivelul intermediar apare simultan și puteți avea în armată toate tipurile de monștri, de orice factură. Și interfața de upgrade a creaturilor s-a îmbogățit, puteți alege ce nivel doriți și apoi îl puteți schimba, contra unei sume de bani, evident. În aceeași ordine de idei, acum puteți vinde artefacte în castel prin intermediul a două butoane aflate în Marketplace. O "clădire" nouă (un genie pe un covor plutitor) care iese în evidență pe hartă este Memory Mentor. Ea permite eroilor să-și schimbe abilitățile (să le uite) sau să-și scadă nivelul experienței într-un skill. Oricum, atributele primare (Offence, Defence, Spellpower și Knowledge) vor rămâne aceleași.

În ceea ce privește noua rasă, orcii, cei care preferă puterea și atacul se vor simți la ei acasă. Considerați ca având sânge de demon în ei, orcii au o abilitate specială, Blood Rage. Când atacă,

SISTEM NECESAR: **Procesor** Pentium 4 1.5GHz, 1024MB **RAM**, 128MB Pixel Shader 2.0 • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-8 (LAN, ONLINE, ACELAȘI SISTEM)





Mânăstire-ntr-un picior, ghici, ciupercă, ce-i!







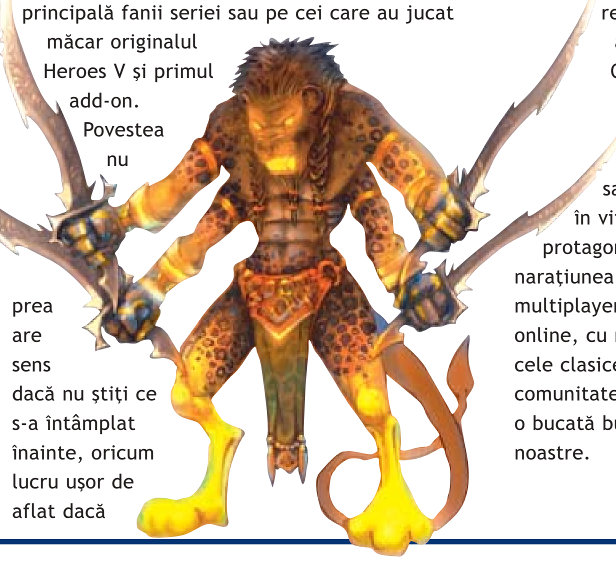


aceştia vor primi un număr de puncte de Rage, iar dacă aşteaptă sau se apără, nivelul rămâne la fel sau, de cele mai multe ori, scade. Când Rage-ul ajunge la un anumit nivel, imaginea creaturii clipeşte, avertizând jucătorul că respectivul monstru beneficiază de un anume bonus; maximum trei astfel de bonusuri pot fi obţinute de o creatură.

Din păcate, nu toate sunt bune şi frumoase. Trecem peste problemele expuse în disclaimer-ul primit împreună cu jocul (am beneficiat de o versiune finală oferită de Ubisoft, dar nu chiar cea care a ieşit pe piaţă), dar am mai dat şi peste altele. De exemplu, într-una din misiunile de final, descuierea unei porţi ducea la aproape iremediabila blocare a jocului; problema am rezolvat-o doar după ce am realizat acţiunile care declanşau scripturi exact în ordinea descrisă în walkthrough-ul misiunii. În subteran mai ales, aceleaşi unghiuri moarte ale camerei îşi fac de zor de cap; în lupte, numărul de creaturi mai apare greşit sau trupele ucise par a rămâne în picioare, deşi bătălia s-a încheiat.

Din punct de vedere vizual, Tribes of the East arată foarte bine, iar orcii sunt foarte frumoşi în urâţenia feţei lor colţoase; trupele respectă tiparul seriei şi sunt folosite în mare parte cele cu care eram familiarizaţi din jocurile anterioare. Nu mai avem Wolf Riders, de exemplu, dar avem Slayers, o versiune de luptător îmbunătăţită, iar ciclopii sunt creatura de ultim nivel, cea mai puternică. Vocile au crescut în calitate, la fel şi interpretarea dialogurilor, iar muzica oferă acelaşi sentiment medievalo-atemporal eroic.

E adevărat, Tribes of the East are ca ţintă principală fanii seriei sau pe cei care au jucat măcar originalul Heroes V şi primul add-on. Povestea nu prea are sens dacă nu ştiţi ce s-a întâmplat înainte, oricum lucru uşor de aflat dacă intraţi pe unul din site-urile comunităţii, unde se dau toate detaliile. Începătorii s-ar putea să se simtă pierduţi în avalanşa de trupe şi mai ales de upgrade-uri; diferenţele dintre trupele superioare sunt mici în aparenţă, apărând de obicei în ceea ce priveşte punctele de viaţă şi/sau punctele de apărare/atac sau iniţiativă. Evident că avantajele apar doar după ce căpătaţi experienţă şi subtilităţile noii rase şi balansul faţă de restul facţiunilor vor deveni mai uşor de apreciat.



Oricum, Tribes of the East nu trebuie ratat de niciun fan al seriei Heroes of Might and Magic, măcar pentru a vedea finalul poveştii. În niciun caz saga eroilor nu se termină aici, doar că în viitor vom avea proabil parte de protagonişti care au jucat un rol secundar în naraţiunea iniţială. Dacă luăm în considerare şi multiplayerul (ca de obicei hotseat, în reţea şi online, cu modurile sale Duel şi Ghost, deosebite cele clasice), generatorul de hărţi şi uriaşa comunitate creatoare, seria Heroes va mai dăinui o bucată bună de vreme pe harddisk-urile noastre.

Anda Drăgnuţă
anda.dragnuta@xtrempc.ro

PRO

- reîntoarcerea orcilor şi finalul poveştii reginei Isabel
- nivelul intermediar în dezvoltarea trupelor
- magii, artefacte, clădiri şi abilităţi noi pentru toţi eroii

CONTRA

- probleme cu camera şi bug-uri de scriptare în cazul în care unele acţiuni din joc nu sunt realizate în ordine

JOCURI ALTERNATIVE

HoMM V: Tribes of the East

HoMM V

HoMM IV

VERDICT

Totul e bine când povestea se termină cu bine, dar ne mai aşteaptă sigur magie şi putere în viitor.

8.5

MAPAMOND IT

"Bună seara şi bine aţi venit la ştiri. Sunt Andreea Fresca şi...."

Mă rog, înţelegeţi ideea. Suntem scârbiţi/stresaţi/plictisiţi de ştirile de la ora 5 unde vedem numai omoruri şi violuri, indivizi care vor să îşi dea foc cocoţaţi pe o macara pentru că nevasta nu îi lasă să se uite la meci, nunţi de manelişti şi Gigi Becali.

Personal evit să mă uit la ştiri. Prefer să mă ţin cât mai departe de realitatea cotidiană şi de toate aspectele ei neplăcute (birocraţie, corupţie, politică, degradare socială, etc). Dar lumea IT în care încerc să mă refugiez nu este atât de aseptică pe cât credeam, nu este imună la virusul tabloidizării. Senzaţionalismul ieftin, ştirile bizare, toate acestea există şi în lumea IT. Şi pentru că nu le putem evita la infinit, iată câteva dintre ele.

Alexei Tolstokozhev, un "renumit" spammer rus, a fost găsit mort la începutul lui octombrie în vila lui de lângă Moscova, împuşcat de mai multe ori în cap. Se pare că aceasta este isprava unor ucigaşi plătiţi angajaţi de mafia rusă, deşi mulţi ar vrea să creadă că a fost o răzbunare a cuiva care se săturase de email-urile care făceau reclamă la Viagra, Cialis, pilule pentru mărirea penisului şi alte aiureli. Alexei era considerat responsabil pentru aproximativ 30% din spam-ul legat de medicamente şi aparent câştigurile lui ajungeau la aproximativ două milioane de dolari pe an. La atâţia bani, nu este de mirare că era implicată şi mafia rusă, consecinţele nefiind foarte surprinzătoare în momentul în care Alexei a călcat strâmb. Nici măcar nu este primul spammer care a sfârşit astfel: Vardan Kushnir, un alt spammer rus renumit a fost asasinat în 2005 în condiţii asemănătoare.

Sigur, circumstanţele morţii lui Alexei Tolstokozhev se vor dovedi probabil a fi foarte comune, însă oricine a fost ţinta unui spammer la un moment dat (şi cine poate spune că nu i s-a întâmplat) se va bucura tacit când va da peste această ştire şi îşi va imagina pentru o clipă că ruşii, creatori vestiţi de antiviruşi, au descoperit cel mai eficient sistem anti-spam, care acţionează direct la sursă, cu efecte letale pentru cel ce generează spam-ul. Dacă am avea un software care ne-ar prezenta opţiunea "Spam detected. Shoot the originator in the head?", câţi dintre noi ar fi tentaţi să apese "Yes" în loc de "No" sau "Ignore"? O bună parte aş zice eu, poate majoritatea. Sunt subiectiv, fireşte.

Trecând de la Rusia la Statele Unite, aflăm că un depozit aparţinând celebrului David Copperfield a fost percheziţionat de FBI, care au confiscat harddisk-ul dintr-un calculator, un memory stick, o cameră digitală şi 2 milioane de dolari. Teoriile conspiraţioniste abundă, mai ales că FBI-ul nu vrea să ofere nici o explicaţie pentru această acţiune. Magicianul plănuia o scamatorie prin care să facă nevăzută Casa Albă, cu tot cu George Bush în ea, zic unii. Cele două milioane de dolari ar fi fost o sponsorizare din partea cuiva care dorea ca magicianul să o facă să reapară fără Bush. O idee deloc rea, dealtfel. Alţii spun că urmează să fie acuzat de pedofilie. Alţii susţin că ar fi transferat de pe torente videoclipuri ale competitorului său Criss Angel. Nu se ştie dacă este vorba de videoclipuri cu scamatorii sau pur şi simplu înregistrări ale unor partide de sex ale lui Angel. Cu diavolul. Serios, nu sunt un om cu prejudecăţi, însă Criss Angel pare un exponent perfect al unei minorităţi. Sexuale. Nu că ar fi ceva în neregulă cu asta. Oameni suntem, nu? Mă rog, cu excepţia lui Criss Angel.

Oricum, dacă aş fi în locul lui David Copperfield (deşi de când s-a despărţit de Claudia Schiffer nu mă mai tentează să îmi schimb viaţa cu a lui), aş fi foarte îngrijorat de ce ar putea să descopere pe harddisk-ul meu. Serios. Am văzut un episod din serialul CSI în care au făcut zoom pe ochelarii unui turist dintr-o fotografie ca să descopere reflexia unui răufăcător. Pe bune, au nişte capacităţi de investigaţie nebănuite. Să obţii o poză detaliată a criminalului pornind de la o formă amorfă de 16 pixeli, asta e ceva. Nu te poţi pune cu astfel de oameni. Sau altă dată au reuşit să descopere IP-ul unui alt criminal, folosind un program cu o interfaţă asemănătoare cu cea de pe panourile de pe nava spaţială Enterprise. IP-ul în cauză era 359.33.9.234. Un om normal ar fi zis că nu există, dar specialiştii CSI nu s-au lăsat păcăliţi. Nu poţi pune cu experţii. David Copperfield, ai încurcat-o!

Tehnologia asta, cum ne-am descurca fără ea? Acum ca acum, dar peste câteva decenii când oamenii se vor căsători cu roboţi? Ce, n-aţi auzit? Un savant din Marea Britanie, pe nume David Levy, îşi dă doctoratul la Universitatea Maastricht cu o teză intitulată "Relaţii intime cu parteneri artificiali". Fără glumă. Iată ce scrie în teză: "Ultimele trenduri din robotică şi schimbările de atitudine cu privire la căsătorie vor avea drept rezultat apariţia unor roboţi foarte sofisticaţi care vor putea fi consideraţi ca parteneri viabili de căsătorie." Teza examinează atitudinea oamenilor faţă de afecţiune, dragoste şi sexualitate şi concluzionează că rezultatele se pot aplica la fel de bine la interacţiunea om-robot în viitor ca la relaţiile dintre oamenii normali. Lucrarea este bazată pe studiul a aproape 450 de publicaţii din diverse domenii: psihiologie, sexologie, sociologie, robotică, ştiinţa materialelor, inteligenţă artificială, studiul sexelor şi interacţiunea om-computer.

Acum, ziceţi şi voi, oamenii ăştia sunt serioşi? Poţi să scrii orice tâmpenie în teza de doctorat, cu condiţia să fie bine documentată? Parcă şi văd cum în 2056, Titi Ciocan, vecinul meu de la trei, o scoate pe nevastă-sa din priză ca să se poată uita liniştit la Campionatul Mondial de Fotbal. Mai ales că ea prefera telenovela "Inimi de tinichea" cu Gonzales-M47. Cine s-ar risca să se căsătorească cu o femeie robot, de altfel? Te duci şi tu ca omul la o bere cu băieţii şi când vii pe trei cărări acasă, te-aşteaptă cu făcăleţul în mână în mijlocul bucătăriei. Aţi văzut Terminator 3? Nu cred că mai e nevoie să vă explic ce se poate întâmpla când enervezi o femeie robot. Nu poţi să îi mai cârpeşti un dos de palmă când comentează că îţi rupe mâna şi te plezneşte cu ea după ceafă. Plus că organele artificiale nu sunt la fel de performante cum sunt cele naturale. Acum, nu vă gândiţi la prostii. Vorbesc de nas.

Oamenii de ştiinţă din aceeaşi Mare Britanie au descoperit că este nevoie de muci pentru a îmbunătăţi performanţele unui nas artificial. Da. Exact. Muci. O echipă de savanţi de la universităţile Warwick şi Leicester au descoperit că mucii ne îmbunătăţesc considerabil capacitatea de a detecta mirosuri şi au găsit o cale de a replica mucii şi pentru nasurile electronice, folosind un amestec de polimeri. Vă vine să credeţi? Zilnic, sute, dacă nu mii de oameni mor de SIDA, cancer şi alte boli fioroase, iar savanţii dau cu polimerii în fasole.

Pe aceeaşi linie de invenţii utile, chinezii au descoperit o metodă de a controla zborul porumbeilor prin intermediul unor electrozi implantaţi în creier şi apoi controlaţi de la distanţă. Savanţii de la Shandong University au creat apoi un program pe calculator care le permite să dirijeze păsările: sus, jos, stânga, dreapta. Şeful centrului de calculatoare, Su Xuecheng, a declarat pentru agenţia de ştiri Xinhua: "Este primul experiment de acest gen din lume care a avut succes." Acum, nu ştiu cum e la chinezi, dar la noi, când eu am încercat să îi înfig chestii în cap pisicii, am luat o bătaie de o mai ţin minte şi azi. Alţii însă sunt remuneraţi pentru asta.

Nu-i aşa că trăim într-o lume sărită de pe fix? Ziceţi şi voi, e normal aşa ceva?

Mizantropul



Preinstalat cu software Microsoft® Windows Vista® Home Basic original
intel
Core™ 2 Quad
inside™
Quad-core. Unmatched.
IREAL DE ...
REAL
Myria™ XDrive
Myria™ XDrive
★ Procesor: Intel® Core™ 2 Quad Q6600 2400/8M/1066 BOX; ★ Memorie: 2GB DDR2;
★ Hard Disk: 500GB 7200RPM 3GB/S 8/16MB SATA; ★ Video: Gigabyte® nVidia GF 7950GT;
★ Unitate Optică: DVD-RW; ★ Tastatură & mouse Myria™ PS2
Myria™ GetAway
Myria™ GetAway
★ Procesor: Intel® Pentium® Dual-Core E2140 1.6GHz; ★ Memorie: 1GB DDR2;
★ Hard Disk: 160 GB SATA; ★ Video: Gigabyte® 7300GS 256MB PCI-E up to 512MB;
★ Unitate Optică: DVD-RW DL 18X; ★ Tastatură & mouse Myria™ PS2
Myria™ este marca inregistrata CES.
Windows Vista Home Basic
Microsoft
Microsoft Office Professional 2007
Microsoft
Software:
★ Windows Vista® Home Basic; ★ Office 2007 Ready - Office 2007 Professional - 60 zile gratuit; ★ Microsoft Encarta® Encyclopedia; ★ Windows Live™ Messenger; ★ Microsoft® Academic KIT; ★ Antivirus: Myria™ Bit Defender
Jocuri:
Microsoft® Flight Simulator X Standard DVD;
Microsoft® Rise of Nations®: Rise of Legends™;
Microsoft® Zoo Tycoon® 2: Zookeeper Collection
MYRIA
my personal way to technology
Descoperă Myria™ în magazinele MEDIA GALAXY şi ALTEX.
www.altex.ro www.mediagalaxy.ro Infoline: 0801025839
Intel, Intel Logo, Intel Core si Core Inside, sunt mărci sau mărci înregistrate ale Intel Corporation sau ale subsidiarelor acestora din Statele Unite sau alte ţări.


Pentru că fetele se lasă greu, ai:
200 minute în rețea cu 4 euro/lună (4,76 euro cu TVA)
1 eurocent/minut (1,19 eurocenți cu TVA) în grup, până la 31 iulie 2008
3 eurocenți/SMS (3,57 eurocenți cu TVA) în rețea
Ca să le convingi.
Dacă ai până în 26 de ani, abonează-te la Vodafone sau ia-ți o Cartela Vodafone și activează-ți oferta pe www.vodafone.ro/26 până la 31 decembrie 2007!
trăiește fiecare clipă
vodafone